Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD Kelas I

Penulis
Rizki Raindriati
Dewi Miranti Amri

Penelaah
Rizki Taufik Rakhman
Eko Hadi Prayitno

Penyelia
Pusat Kurikulum dan Perbukuan

Penyunting
Agnesia Budi Astuti

Ilustrator
Imawan

Penata Letak (Desainer)
Lukas Setiadi

Penerbit
Pusat Kurikulum dan Perbukuan
Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat

Cetakan pertama, 2021
ISBN 978-602-244-346-9 (no.jil.lengkap)
978-602-244-347-6 (jil.1)

isi buku menggunakan huruf Cabin, 12/24 pt., Pablo Impallari.
viii, 128 hlm, 29,7 cm

Kata Pengantar

Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi mempunyai tugas penyiapan kebijakan teknis, pelaksanaan, pemantauan, evaluasi, dan pelaporan pelaksanaan pengembangan kurikulum serta pengembangan, pembinaan, dan pengawasan sistem perbukuan. Pada tahun 2020, Pusat Kurikulum dan Perbukuan mengembangkan kurikulum beserta buku teks pelajaran (buku teks utama) yang mengusung semangat merdeka belajar. Adapun kebijakan pengembangan kurikulum ini tertuang dalam Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 958/P/2020 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah.

Kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi satuan pendidikan dan guru untuk mengembangkan potensinya serta keleluasan bagi siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan dan perkembangannya. Untuk mendukung pelaksanaan Kurikulum tersebut, diperlukan penyediaan buku teks pelajaran yang sesuai dengan kurikulum tersebut. Buku teks pelajaran ini merupakan salah satu bahan pembelajaran bagi siswa dan guru.

Pada tahun 2021, kurikulum ini akan diimplementasikan secara terbatas di Sekolah Penggerak. Begitu pula dengan buku teks pelajaran sebagai salah satu bahan ajar akan diimplementasikan secara terbatas di Sekolah Penggerak tersebut. Tentunya umpan balik dari guru dan siswa, orang tua, dan masyarakat di Sekolah Penggerak sangat dibutuhkan untuk penyempurnaan kurikulum dan buku teks pelajaran ini.

Selanjutnya, Pusat Kurikulum dan Perbukuan mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan buku ini mulai dari penulis, penelaah, reviewer, supervisor, penyunting, ilustrator, desainer, dan pihak terkait lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Semoga buku ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

Jakarta, Juni 2021
Kepala Pusat Kurikulum dan Perbukuan,

Maman Fathurrohman, S.Pd. Si., M.Si., Ph.D.
NIP 19820925 200604 1 001

Prakata

“Setiap anak adalah seniman. Persoalannya, bagaimana mereka tetap menjadi seniman ketika mereka dewasa” - Pablo Picasso

Pembelajaran seni rupa Indonesia tidak ditujukan untuk mencetak seniman profesional, melainkan mengajak siswa dan guru untuk berpikir seperti seorang seniman; memiliki kemampuan kreatif; mampu menghasilkan dan mengembangkan gagasan dan tindakan orisinal, mampu mengajukan pertanyaan yang bermakna, *playful* dan yang terutama adalah melihat dan mencintai keindahan. Seni merupakan sarana untuk mengoptimalkan potensi kemanusiaan seseorang.

Buku panduan guru ini dirancang berdasarkan Capaian Pembelajaran Seni Rupa Kelas 1/ Fase A dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia. Dalam perancangannya, kami berupaya untuk bisa membantu menjembatani berbagai kebutuhan rekan-rekan guru di berbagai penjuru Nusantara dengan segala kondisinya. Kami berharap isi dan materi buku ini dapat memudahkan atau memberikan inspirasi bagi rekan-rekan guru sekalian dalam membangun kecintaan siswa terhadap keindahan, baik karya maupun harmoni kehidupan. Harapan lainnya, buku ini juga dapat digunakan oleh siapapun yang dipercaya untuk mengampu pelajaran seni rupa meskipun mungkin tanpa latar belakang pendidikan seni rupa. Buku ini dipersembahkan untuk kita semua yang berjuang memanusiakan manusia.

Buku Panduan Guru ini bersifat fleksibel; rekan-rekan guru memiliki ruang kreativitas untuk menyesuaikan pembelajaran dengan konteks lingkungan dan kemampuannya. Pembelajaran seni rupa menghargai dan merayakan keberagaman dan potensi pribadi setiap guru. Kami mengajak rekan-rekan guru kelas 1 SD, untuk turut belajar kembali bersama siswa dan menemukan kembali “sang seniman” dalam diri masing-masing. Bawa diri rekan-rekan untuk masuk ke dalam dunia siswa kita yang kaya warna dan bentuk dan gali potensi diri rekan-rekan sendiri. Kami berterima kasih khususnya kepada rekan-rekan guru seni rupa kelas 1 karena pengalaman belajar menyenangkan bersama anda, kelak siswa Indonesia mencintai keindahan dan kemanusiaan.

Akhir kata, kami mengucapkan selamat menikmati perjalanan artistik anda.

Salam Hangat,

Dewi Miranti Amri dan Rizki Raindriati

Daftar Isi

Petunjuk Penggunaan Buku

Panduan Umum

Berisi panduan umum untuk guru seluruh fase A-F

Panduan Khusus

Berisi panduan umum untuk guru kelas 1/Fase A

Pengenalan Profil Pelajar Pancasila untuk Mata Pelajaran Seni Rupa

Pada bagian ini Guru akan mengenali 6 dimensi Profil Pelajar Pancasila dan implementasinya dalam Mata Pelajaran Seni Rupa

Pengenalan Capaian Pembelajaran Seni Rupa

Pada bagian ini, Guru dapat melihat Capaian Akhir Pembelajaran Seni Rupa fase A-F. Capaian Pembelajaran disusun berbentuk paragraf mengikuti fase yang mencakup 1-3 tahun, agar siswa memiliki waktu yang cukup untuk mempelajari sebuah konsep secara mendalam dan leluasa menyesuaikan dengan kondisi dan kemampuannya.

Strategi Umum Pembelajaran

Pada bagian ini, Guru dapat memilih dan memilah strategi yang tepat untuk menyelenggarakan Mata Pelajaran Seni Rupa sesuai kondisi dan kemampuannya

Petunjuk Penggunaan Buku

Contoh Rubrik Penilaian yang dapat digunakan

Capaian Pembelajaran Fase A

Pada bagian ini Guru dapat melihat Capaian Pembelajaran fase A (kelas 2). Capaian Pembelajaran ini merupakan tujuan akhir dan untuk mencapaianya, Guru dapat membuat alur pembelajarannya sendiri yang sesuai dengan kondisi siswanya.

Capaian Pembelajaran berdasarkan Elemen dan Sub Elemen

Bagian ini dapat digunakan sebagai panduan guru mengenai gambaran umum pengalaman, pengetahuan dan keterampilan yang akan dibagi pada siswa fase A.

Daftar Kosa Kata Terkait Elemen Seni Rupa dan Prinsip Desain untuk Fase A

Pada bagian ini Guru dapat mengetahui kosa kata/kata kunci yang diajarkan pada siswa fase A

Pengetahuan Dasar Bahan, Teknik dan Prosedur yang digunakan

Bagian ini berisi keterangan mengenai bahan, teknik dan prosedur yang digunakan pada Fase A.

Contoh Rencana Pengajaran yang dapat digunakan

Pada bagian ini terdapat contoh-contoh Rencana Pengajaran yang dapat digunakan. Contoh tidaklah baku bentuk dan urutannya.Guru dapat membuat dan mengembangkan RPP yang sesuai dengan ketersediaan sumber daya yang dimilikinya. Halaman di sebelah kiri merupakan lembar kerja siswa yang dapat digunakan untuk diperbanyak atau difoto dan diteruskan melalui platform daring.
Halaman kanan merupakan lembar contoh RPP bagi guru.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD kelas 1
Penulis: Dewi Miranti Amri dan Rizki Raindriati
ISBN 978-602-244-347-6 (jil.1)

Panduan Umum 1

Panduan Umum

Buku Panduan Guru Seni Rupa ini dirancang untuk menyediakan beberapa saran penyampaian atau pendekatan untuk menerapkan Capaian Pembelajaran Seni Rupa.

Panduan Umum :

Bagian A: Pengenalan Profil Pelajar Pancasila Pada Mata Pelajaran Seni Rupa

Bagian B: Pengenalan Capaian Pembelajaran Seni Rupa

Bagian C: Strategi Umum Pembelajaran

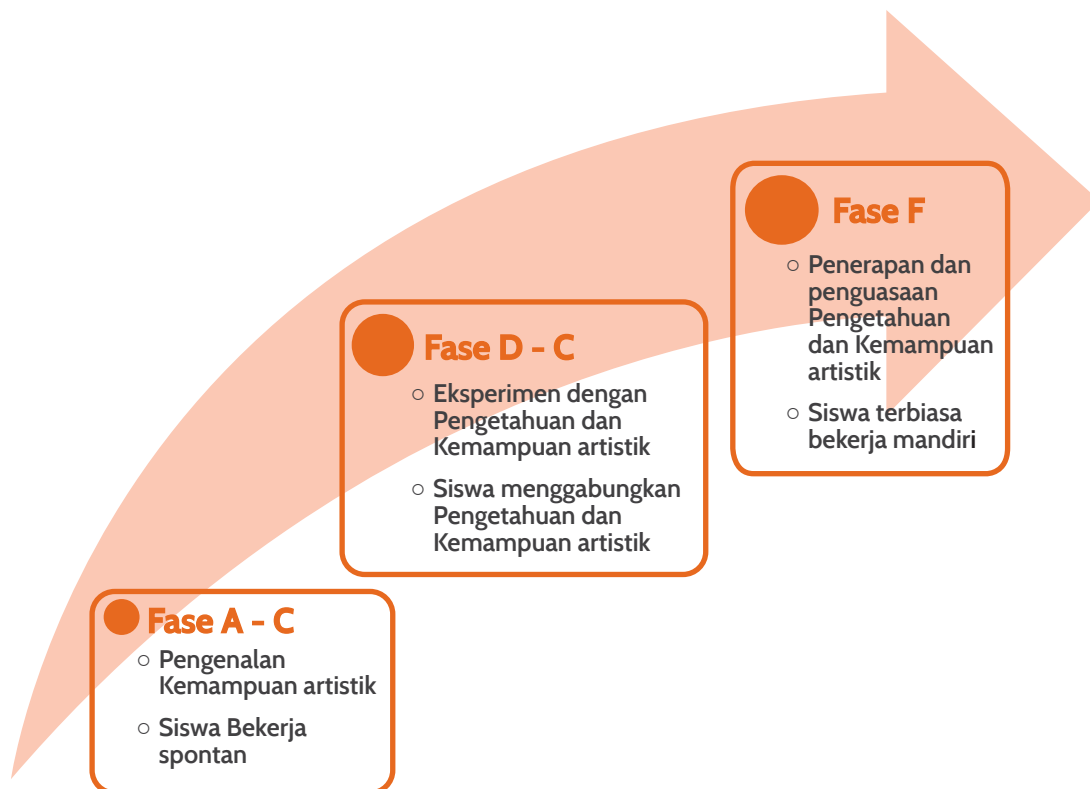
Panduan Khusus Sesuai Fase:

Bagian A: Capaian Pembelajaran Berdasarkan Fase

Bagian B: Capaian Pembelajaran Fase A Berdasarkan ELemen dan Sub Elemen

Bagian C: Daftar kosakata terkait elemen seni rupa dan prinsip desain

Bagian D: Pengetahuan dasar bahan, teknik, dan prosedur yang digunakan

Bagian E: Contoh Rencana Pengajaran yang dapat digunakan

Gambar 1. Gambaran perkembangan capaian siswa dalam 6 fase pembelajaran

Sumber: Dokumen Kemendikbud, 2020

A. Profil Pelajar Pancasila

"Pelajar Indonesia merupakan pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila." Pernyataan ini memuat tiga kata kunci: pelajar sepanjang hayat *(lifelong learner)*, kompetensi global *(global competencies)*, dan pengamalan nilai-nilai Pancasila. Hal ini menunjukkan adanya paduan antara penguatan identitas khas bangsa Indonesia, yaitu Pancasila, dengan kebutuhan pengembangan sumber daya manusia yang sesuai dengan konteks Abad 21.

Dari pernyataan Profil Pelajar Pancasila tersebut, enam karakter/kompetensi dirumuskan sebagai dimensi kunci. Keenamnya saling berkaitan dan menguatkan, sehingga upaya mewujudkan Profil Pelajar Pancasila yang utuh membutuhkan berkembangnya keenam dimensi tersebut secara bersamaan, tidak parsial. Keenam dimensi tersebut adalah :

- Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia
- Berkebinekaan global
- Bergotong-royong
- Mandiri
- Bernalar kritis
- Kreatif

Gambar 2. Enam Dimensi Profil Pelajar Pancasila

Sumber : Dokumen Kurikulum, 2020

Enam dimensi ini menunjukkan bahwa Profil Pelajar Pancasila tidak hanya fokus pada kemampuan kognitif, tetapi juga sikap dan perilaku sesuai jati diri sebagai bangsa Indonesia sekaligus warga dunia. Keenam dimensi Profil Pelajar Pancasila harus dipahami sebagai satu kesatuan yang saling melengkapi, dimana keterkaitan antara satu dimensi dengan dimensi lainnya akan melahirkan kemampuan yang lebih spesifik dan konkrit.

Elemen, Sub Elemen dan Sikap Profil Pelajar Pancasila Pada Pelajaran Seni Rupa

Elemen	Sub Elemen	Sikap yang terlihat dalam pelajaran Seni Rupa
Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia	Akhlak pribadi Akhlak kepada manusia Akhlak kepada alam Akhlak bernegara	• Saya selalu berupaya mengembangkan diri dan mengintrospeksi diri. • Saya dapat berkomitmen pada nilai nilai kemanusiaan melalui karya seni. • Saya bersyukur dan merayakannya saat saya menyelesaikan karya saya dengan baik. • Saya menghormati karya seni teman sekelas. • Saya menghormati karya seni teman sekelas. • Saya dapat mendengarkan dengan penuh perhatian. • Saya dapat menghargai perbedaan dan mengutamakan persamaan dan kemanusiaan. • Saya terbuka terhadap pendapat yang berbeda dari pendapatnya, menghargainya, dan menganalisanya secara kritis tanpa memaksakan pendapatnya sendiri. • Saya menolak prasangka buruk, diskriminasi, intoleransi, dan kekerasan terhadap sesama manusia. • Saya dapat mengekspresikan empati. • Saya memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan alam sekitar. • Saya ikut berperan dalam menjaga dan melestarikan alam sebagai ciptaan Tuhan. • Saya dapat bekerja sama dan berkolaborasi bersama rekan-rekannya di kelas ataupun di luar kelas. • Saya dapat terlibat aktif dan berkontribusi dalam diskusi kelompok.

Elemen	Sub Elemen	Sikap yang terlihat dalam pelajaran Seni Rupa
Berkebhinekaan Global	Mengenal dan menghargai budaya	• Saya dapat mendeskripsikan pembentukan identitas diri saya dan kelompok. • Saya mengenali, mengidentifikasi, dan mendeskripsikan berbagai macam budaya dan karya seninya di tingkat lokal, regional, nasional, dan global. • Saya dapat berkomunikasi dengan budaya yang berbeda dari dirinya dengan memperhatikan, memahami, menerima keberadaan, dan menghargai keunikan masing-masing budaya. • Saya terbiasa dengan adanya keberagaman perspektif yang membangun kesalingpahaman dan empati terhadap sesama. • Saya bisa menjelaskan pilihan yang saya buat dalam karya seni saya. • Saya menghormati pendapat dan saran orang lain. • Saya mengerti bahwa setiap orang menyukai seni yang berbeda karena alasan yang berbeda. • Saya selalu ingin tahu tanpa menghakimi • Saya mencari tahu dan mengeksplorasi pengalaman kebhinnekaan saya. • Saya dapat beradaptasi dan menyelaraskan dengan perbedaan yang ada untuk mencapai tujuan bersama. • Saya terbiasa merespon seni dari sudut pandang yang berbeda-beda. • Saya peduli dan aktif berpartisipasi dalam mewujudkan keadilan sosial baik di tingkat lokal, nasional, maupun global.
	Komunikasi dan interaksi antar budaya	
	Refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebinekaan	
	Berkeadilan Sosial	

Elemen	Sub Elemen	Sikap yang terlihat dalam pelajaran Seni Rupa
Bergotong Royong	Kolaborasi	● Saya dapat mengapresiasi kelebihan orang lain dan memberikan masukan yang konstruktif untuk mengembangkan kelebihan itu. ● Saya menghormati ruang dan karya seni teman sekelas saya. ● Saya membantu teman sekelas saya. ● Saya bekerja sama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama.
	Kepedulian	● Saya dapat berkoordinasi, menjadi pemimpin ataupun menjadi yang dipimpin. ● Saya berpartisipasi dalam diskusi kelas. ● Saya tahu aturan dan ekspektasi ruang seni bersama. ● Saya membersihkan ruang seni ketika saya selesai dengan pekerjaan saya. ● Saya menggunakan alat bahan bersama dengan benar dan menyimpannya kembali pada tempatnya.
	Berbagi	● Saya berbagi materi dengan teman sekelas saya. ● Saya menggunakan kata-kata yang baik saat berbicara dengan teman sekelas saya. ● Saya berbagi ide dengan orang lain. ● Saya berbagi informasi tentang riset saya tentang seni dan seniman.

Elemen	Sub Elemen	Sikap yang terlihat dalam pelajaran Seni Rupa
Mandiri	Pemahaman diri dan situasi	• Saya mencoba bereksperimen dengan bahan yang berbeda. • Saya tetap positif, meskipun kadang saya mengalami kesulitan saat berkarya. • Saya percaya diri dalam mengekspresikan ide saya melalui seni. • Saya berkarya dengan antusias, fokus dan dengan bekerja keras. • Saya mengenali dan menggunakan minat saya sebagai sumber inspirasi karya seni saya. • Saya dapat bersabar, karena saya memahami bahwa karya seni yang berkualitas memerlukan waktu untuk menyelesaikannya. • Saya dapat menyelesaikan tugas-tugas dalam waktu yang telah disepakati.
	Regulasi diri.	
Bernalar Kritis	Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan	• Saya belajar tentang seniman yang berbeda dan periode waktu dalam sejarah seni. • Saya ingat apa yang telah saya pelajari. • Saya mempelajari berbagai keterampilan dan teknik seni. • Saya tahu bagaimana menggunakan alat untuk berkarya dengan benar. • Saya dapat menggunakan kosakata seni. • Saya menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman saya dalam seni.
	Refleksi pemikiran dan proses berpikir.	• Saya memahami bahwa kesalahan adalah bagian dari proses belajar. • Saya melakukan refleksi saat berproses untuk meningkatkan kualitas pekerjaan saya. • Saya memikirkan strategi agar cara saya belajar dan berkarya bisa lebih baik. • Saya mencoba untuk selalu lebih baik setiap kali saya membuat karya seni baru.

Elemen	Sub Elemen	Sikap yang terlihat dalam pelajaran Seni Rupa
Kreatif	Menghasilkan gagasan yang original.	• Saya mau mencoba dan menggunakan materi baru dan mencoba teknik baru. • Saya mencoba untuk tidak menciptakan hal yang sama dengan cara yang sama sepanjang waktu. • Saya dapat menghasilkan gagasan atau ide yang orisinil. • Saya mengklarifikasi dan mempertanyakan banyak hal.
	Menghasilkan karya dan tindakan yang original	• Saya dapat melihat sesuatu dengan perspektif yang berbeda. • Saya dapat menghubungkan gagasan-gagasan yang ada dalam merespon dan membuat karya seni. • Saya dapat mengaplikasikan ide baru sesuai dengan konteksnya untuk mengatasi persoalan. • Saya dapat memunculkan berbagai alternatif penyelesaian. • Saya mencari inspirasi untuk membantu memunculkan ide-ide saya sendiri. • Saya merencanakan, membuat sketsa, dan memikirkan tentang apa yang akan saya lakukan sebelum saya mulai membuat karya seni baru. • Saya dapat mengekspresikan ide dan emosi melalui karya seni saya. • Saya tidak takut untuk membuat kesalahan karena saya tahu saya bisa belajar dari kesalahan tersebut.

B. Capaian Pembelajaran Seni Rupa

1. Rasional

Setiap manusia memiliki kemampuan untuk melihat, merasakan dan mengalami sebuah keindahan. Bahkan berbagai kemungkinan dan potensi dalam hidup dapat diprediksi. Hal inilah yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya di muka bumi ini. Kepekaan terhadap keindahan membantu manusia untuk dapat memaknai hidupnya dan menjalani hidupnya dengan optimal. Melalui pembelajaran seni rupa, kepekaan tersebut dibangun secara universal, yakni dapat ditangkap oleh mata dan menembus sekat-sekat perbedaan termasuk perbedaan bahasa.

Semenjak zaman prehistorik, manusia mengandalkan bahasa rupa sebagai perwujudan sebuah gagasan. Bahkan, tanpa disadari kehidupan manusia tidak luput dari bahasa rupa sebagai citra yang memiliki daya dan dampak luar biasa dalam menyampaikan pesan, menghibur, melestarikan, menghancurkan dan menginspirasi hingga kurun waktu tak terhingga.

Pembelajaran seni rupa mengajak siswa Indonesia dapat berpikir terbuka, apresiatif, empatik, serta menghargai perbedaan dan keberagaman. Selain itu, siswa Indonesia juga memperoleh pengalaman estetik sebagai hasil proses perenungan dari dalam maupun luar diri mereka yang dituangkan dalam karya seni rupa. Karya yang mencerminkan emosi dan hasil pemikiran mereka yang berdampak pada diri, lingkungan maupun masyarakat.

Pembelajaran seni rupa memperlihatkan seni rupa sebagai kekuatan adidaya yang dapat membentuk sejarah, budaya dan peradaban sebuah bangsa maupun seluruh dunia. Siswa Indonesia harus menghargai dan melestarikan budaya, terutama budaya Indonesia. Karena melalui budaya siswa Indonesia akan tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang dapat melihat, merasakan dan mengalami sebuah keindahan sehingga dengan kesejahteraan jiwanya itu, siswa dapat memberikan kemampuan terbaik yang dimiliki dirinya pada lingkungan dan masyarakat.

Dengan demikian, siswa Indonesia diharapkan mampu menghidupkan dan menyelaraskan ranah estetika, logika dan etika dalam sebuah kesatuan yang optimal sesuai potensi kemanusiaannya sebagaimana termaksud dalam Profil Pelajar Pancasila.

2. Tujuan Belajar Seni Rupa

Pembelajaran seni rupa bertujuan menjadi wahana yang menyenangkan bagi siswa untuk mengalami bagaimana kreativitas dapat membantu meningkatkan kualitas hidupnya. Melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, relevan,t dan dekat secara emosional dengan kehidupan siswa sehari-hari, Pendidikan Seni Rupa bertujuan menghasilkan siswa yang antusias untuk terus belajar *(life long learner)*, kreatif, mampu berani mengekspresikan diri, gigih berusaha, reflektif, bernalar kritis, berkontribusi aktif bagi lingkungannya dan selalu membuat keputusan dengan tanggung jawab.

Siswa Indonesia yang berkualitas mampu bekerja secara mandiri maupun bekerjasama dengan orang lain, tanpa memandang perbedaan suku, agama, ras, dan antar golongan secara efektif dan efisien.

Kesadaran atas perbedaan sebagai sebuah kewajaran dalam hidup dan memandangnya sebagai potensi kekuatan merupakan kualitas lainnya yang diharapkan terbentuk dalam diri siswa Indonesia. Kemampuan mengapresiasi, peka terhadap keindahan yang ada di sekitar diri, lingkungan, dan masyarakat yang beragam secara global.

Pembelajaran seni rupa juga dapat mempertajam kemampuan siswa Indonesia dalam melihat, mengenal, merasakan, memahami dan mengalami nilai-nilai estetik guna menyampaikan maupun merespon sebuah gagasan atau situasi, melihat dan menciptakan sebuah peluang serta mendayagunakan sumber daya yang dimiliki untuk menyelesaikan sebuah permasalahan. Sehingga, tujuan dari pembelajaran seni rupa memiliki peran yang sangat penting sebagai pembentuk siswa Indonesia sesuai profil pelajar Pancasila.

3. Karakteristik Pembelajaran Seni Rupa

- Kreativitas siswa Indonesia tumbuh dan berkembang melalui ruang kebebasan siswa dalam mencari, melihat, mengamati, merasakan dari berbagai sudut pandang, kemudian membangun pemahaman kembali dan mengembangkannya dalam berbagai gagasan, proses dan bentuk melalui medium seni rupa.

- Kepekaan dan daya apresiasi siswa Indonesia terbentuk melalui pengalaman mencipta, menikmati, mengetahui, memahami, bersimpati, berempati, peduli dan toleransi terhadap beragam nilai, budaya, proses dan karya.

- Keterampilan siswa Indonesia dalam bekerja artistik berkembang melalui kemampuan merancang, menggambar, membentuk, memotong, menyambungkan berbagai medium seni rupa.

MAMPU MEREKA ULANG SEBUAH PEMAHAMAN, MENDOKUMENTASIKAN PROSES DAN MENGHARGAI PROSES SELAIN PENCAPAIAN HASIL AKHIR

- Karya seni rupa yang dihasilkan oleh siswa Indonesia memiliki kontribusi yang berdampak pada diri dan lingkungannya sebagai respon positif dari sebuah permasalahan baik secara global maupun internasional.

MENGHARGAI KEUNIKAN DAN KEMAJEMUKAN IDE, NILAI & BUDAYA

SENI RUPA JUGA TERKAIT JUGA DENGAN DISIPLIN KEILMUAN LAIN DAN BERBAGAI ASPEK KEHIDUPAN MANUSIA.

- Siswa Indonesia mampu berkolaborasi dan terhubung erat antar keilmuan seni maupun bidang ilmu lainnya sebagai upaya bersama dalam mencari solusi dalam permasalahan di berbagai aspek kehidupan.

4. Lima Elemen Landasan Pembelajaran Seni Rupa

Gambar 3. Elemen *(Strands)* Pembelajaran Seni Rupa

Sumber: Dokumen Kemdikbud, 2020

Landasan Pembelajaran Seni Rupa memiliki lima elemen/domain yang mandiri dan berjalan beriringan sebagai kesatuan yang saling mempengaruhi dan mendukung. Setiap elemen bukanlah sebuah urutan atau prasyarat dari elemen lainnya. Masing-masing mampu berdiri sendiri secara mandiri namun memiliki keterhubungan dalam peran antar elemen.

Berpikir dan bekerja artistik *(Thinking and Working Artistically)*

Kemampuan siswa untuk berpikir dan bekerja artistik ditandai dengan adanya kreativitas dalam menyelesaikan sebuah permasalahan. Melalui sikap antusias dan keingintahuan siswa dalam mengajukan pertanyaan yang bermakna, hingga pengembangan gagasan diharapkan siswa mampu melihat, mengamati dan merasakan dari berbagai sudut pandang dalam menciptakan sebuah peluang, menjawab tantangan dan menyelesaikan permasalahan kehidupan sehari-hari.

Siswa wajib mengetahui berbagai prosedur dasar sederhana dalam berkarya. Sehingga nilai etika selalu beriringan dengan artistik dan estetika. Meskipun demikian, siswa tetap diberikan kebebasan dalam mengeksplorasi dan bereksperimen sehingga menemukan cara mereka sendiri dalam mengembangkan gagasannya.

Kemandirian yang terbentuk perlu diikuti dengan kemampuan siswa untuk bekerjasama, gotong royong dan berkolaborasi baik antar keilmuan maupun dengan bidang ilmu lainnya atau antar diri, lingkungan maupun dengan masyarakat.

Mengalami *(Experiencing)*

Landasan pembelajaran seni rupa mengarahkan siswa untuk mendapatkan pengalaman secara langsung dengan; mengenali, merasakan, dan memahami objek seni rupa. Selanjutnya, siswa dapat merespon aneka sumber gaya seni rupa, era dan budaya.

Dalam eksplorasi dan eksperimen, siswa dapat menggunakan berbagai bahan, alat, teknologi dalam proses menciptakan sebuah karya seni rupa. Selain itu, siswa juga mengumpulkan dan merekam informasi baik melalui pengalaman visual maupun estetik dari kehidupan sehari-hari yang nantinya akan diekspresikan melalui karya mereka.

Menciptakan *(Making/creating)*

Landasan pembelajaran seni rupa memotivasi siswa dalam menciptakan sebuah karya seni rupa melalui pemilihan dan penggunaan bahan, alat maupun teknik yang sesuai dengan konteks, kebutuhan, ketersediaan, kemampuan dan pengalaman siswa itu sendiri.

Merefleksikan *(Reflecting)*

Landasan pembelajaran seni rupa melatih siswa dapat merefleksikan perkembangan diri dengan kemampuan efektivitas gagasan, pesan, dan medium dari karyanya. Kemampuan dalam melihat, mengamati dan membuat hubungan estetika antara karya dengan dirinya, lingkungan maupun masyarakat menjadi tolok ukur dalam kegiatan refleksi dimana siswa dapat menyampaikan pesan atau gagasannya dalam sebuah karya. Siswa mampu menjelaskan, memberi komentar dan umpan balik secara kritis atas karya pribadi maupun karya orang lain dengan mempresentasikannya secara runut, terperinci dan menggunakan kosa kata yang tepat.

Berdampak *(Impacting)*

Setiap proses dalam pembelajaran seni rupa memberikan dampak pada diri, lingkungan dan masyarakat. Siswa diharapkan dapat memilih, menganalisis dan menghasilkan karya seni rupa yang memiliki dampak luas, tidak hanya pada dirinya, tetapi pada lingkungan dan masyarakat.

5. Capaian Pembelajaran Setiap Fase

Capaian Pembelajaran setiap fase merujuk pada periodisasi perkembangan seni rupa menurut Viktor Lowenfeld dan Lambert Brittain (1982) :

a. Fase A (Umumnya Kelas 1-2)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase A (Kelas 1-2 Sekolah Dasar) diharapkan siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan kembali secara visual. Fase A terdiri dari masa Pra-Bagan (*pre schematic period*) untuk kelas 1 SD dan masa Bagan (*schematic period*) untuk kelas 2 SD.

Pada masa Pra-Bagan diharapkan siswa dapat menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk merespon berbagai obyek dari dunia sekitarnya. Sedangkan pada masa Bagan, siswa diharapkan telah memiliki konsep bentuk yang lebih jelas.

Di akhir fase A, siswa mampu menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris sebagai ungkapan ekspresi kreatif dalam merespon berbagai obyek dari dunia sekitarnya dengan konsep bentuk yang jelas.

b. Fase B (Umumnya Kelas 3-4)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase B (Kelas 3-4 Sekolah Dasar) diharapkan siswa mampu mengenal unsur rupa dan dapat menggunakan keterampilan atau pengetahuan dasar tentang bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur dalam menuangkan kembali secara visual dalam bentuk karya. Fase B terdiri dari masa Bagan *(schematic period)* untuk kelas 3 SD dan masa Realisme Awal *(early realism/dawning realism)* untuk kelas 4 SD.

Pada masa Bagan, siswa memiliki kecenderungan untuk mengulang sebuah bentuk sehingga konsep bentuk menjadi jelas. Siswa juga mulai memiliki kesadaran ruang yang ditandai dengan penggunaan garis pijak *(base line),* walaupun penafsiran terhadap ruang masih bersifat subyektif seperti gambar ideoplastis (gambar terawang/tembus pandang). Sedangkan pada masa Realisme Awal, siswa diharapkan mulai memiliki kesadaran perspektif meskipun masih berdasarkan penglihatan dirinya sendiri. Siswa sudah dapat mengamati obyek dengan rinci walaupun penguasaan proporsi (perbandingan ukuran) belum optimal.

Di akhir fase B, siswa mampu menuangkan pengalamannya melalui visual sebagai ungkapan ekspresi kreatif secara rinci walaupun hasilnya belum menunjukkan proporsi yang optimal. Diharapkan pada akhir fase ini, siswa juga telah memiliki pengetahuan dan keterampilan dasar tentang bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang menunjang proses kreatif siswa.

c. Fase C (Umumnya Kelas 5-6)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase C (Kelas 5-6 Sekolah Dasar) diharapkan siswa mampu bekerja mandiri dan/atau berkelompok dalam mengeksplorasi, menemukan, memilih, menggabungkan unsur rupa dengan pertimbangan nilai artistik dan estetik karya yang didukung oleh medium, teknik, dan prosedur berkarya. Fase C masuk pada masa Realisme Awal (*early realism/dawning realism*). Siswa diharapkan mulai menyadari konsep ruang dan garis horizon. Di samping itu, siswa juga mulai menyadari pemahaman warna, keseimbangan (*balance*) dan irama/ritme (*rhythm*) dalam melakukan proses kreatif.

Di akhir fase C, siswa mampu menuangkan pengalamannya melalui visual sebagai ekspresi kreatif secara rinci, ditandai penguasaan ruang dengan penggunaan garis horizon dalam karyanya. Diharapkan pada akhir fase ini, proses kreatif dan kegiatan apresiasi siswa telah mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang mewakili perasaan dan empati siswa.

d. Fase D (Umumnya Kelas 7-9)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase D (Kelas 7-9) diharapkan siswa mampu bekerja mandiri dan/atau berkelompok dalam menghasilkan sebuah karya,mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni rupa. Fase D masuk ke dalam masa Naturalisme Semu (*Pseudo Naturalistic*) yang ditandai kemampuan siswa dalam berpikir abstrak. Di samping itu, siswa diharapkan mulai memiliki kemampuan proporsi (rasa perbandingan) dan gesture (gerak tubuh obyek) sebagai respon kemampuan perkembangan sosial siswa yang semakin berkembang.

Di akhir fase D, siswa mampu menuangkan pengalamannya melalui visual sebagai ekspresi kreatif secara rinci, ditandai penguasaan ruang, proporsi dan gesture dalam bekerja mandiri dan/atau berkelompok. Diharapkan pada akhir fase ini, proses kreatif dan kegiatan apresiasi siswa telah mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang mewakili perasaan dan empati siswa.Selain itu, siswa juga dapat menyampaikan pesan lisan atau tertulis tentang karya seni rupa berdasarkan pada pengamatannya terhadap karya seni rupa tersebut.

e. Fase E (Umumnya Kelas 10).

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase E (Kelas 10) diharapkan siswa mampu bekerja mandiri dan/atau berkelompok dalam menghasilkan sebuah karya, mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni rupa serta siswa dapat menyampaikan pesan lisan atau tertulis tentang karya seni rupa. Fase E masuk ke dalam Masa Penentuan *(Period of Decision)* yang ditandai timbulnya kesadaran akan kemampuan diri dalam proses kreatif. Siswa menunjukkan perbedaan minat antar individu. Kecenderungan kelompok siswa yang berbakat dan memiliki minat pada bidang kreatif, akan melanjutkan kegiatannya dengan rasa senang.

Seni Rupa merupakan wahana untuk melatih berpikir kreatif terlepas dari kemampuan dan minat siswa. Di akhir fase E, siswa diharapkan memiliki nalar kritis, menghasilkan atau mengembangkan gagasan dalam proses kreatif dalam merespon lingkungannya secara mandiri dan/atau berkelompok. Dalam proses kreatif tersebut, siswa telah memahami ruang, proporsi, gesture dan menentukan bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang sesuai dengan tujuan karyanya. Selain itu, siswa juga dapat menyampaikan pesan dan gagasan secara lisan dan/atau tertulis tentang karya seni rupa berdasarkan pada pengamatan dan pengalamannya dengan efektif, runut, terperinci dan menggunakan kosa kata seni rupa yang tepat.

f. Fase F (Umumnya Kelas 11-12)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase F (Kelas 11-12) diharapkan siswa mampu melihat keterhubungan dan berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain atau masyarakat. Fase F, masuk ke dalam Masa Penentuan (*Period of Decision*) dimana kepercayaan diri telah tumbuh. Fase ini ditandai dengan kemampuan siswa dalam menganalisa dan mengevaluasi sebuah pesan, gagasan, medium dan penggunaan unsur-unsur rupa secara efektif. Kesadaran siswa terhadap keterlibatan seni dalam segala aspek kehidupan diharapkan mulai tumbuh pada fase ini.

Di akhir fase F, siswa diharapkan memiliki nalar kritis, menghasilkan atau mengembangkan gagasan dalam proses kreatif dalam merespon keterkaitan diri dan lingkungannya secara mandiri dan/atau berkelompok. Dalam proses kreatif tersebut, siswa sudah dapat menentukan bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang sesuai dengan tujuan karyanya. Siswa juga diharapkan sudah dapat bekerja secara produktif, inventif atau inovatif baik secara mandiri maupun berkelompok. Selain itu, siswa juga dapat menyampaikan pesan dan gagasan secara lisan dan/atau tertulis tentang karya seni rupa berdasarkan pada pengamatan dan pengalamannya dengan efektif, runut, terperinci dan menggunakan kosa kata seni rupa yang tepat.

6. Capaian Fase Berdasarkan Elemen

Elemen	Fase A	Fase B	Fase C
Mengalami	Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman kesehariannya secara visual dengan menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris. Siswa mengeksplorasi alat dan bahan dasar dalam berkarya. Siswa juga mengenali prosedur dasar dalam berkarya.	Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman kesehariannya secara visual dengan menggunakan garis pijak dan proporsi walaupun masih berdasarkan penglihatan sendiri. Siswa dapat menggunakan alat, bahan dan prosedur dasar dalam berkarya.	Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman kesehariannya secara visual dengan menggunakan konsep ruang, garis horison, pemahaman warna, keseimbangan (balance) dan irama/ritme (rhythm) Siswa dapat menggunakan dan menggabungkan alat, bahan dan prosedur dasar dalam berkarya
Menciptakan	Siswa mampu menciptakan karya dengan mengeksplorasi dan menggunakan elemen seni rupa berupa garis, bentuk dan warna.	Siswa mampu menciptakan karya dengan mengeksplorasi dan menggunakan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna.	Siswa mampu menciptakan karya dengan mengeksplorasi, menggunakan dan menggabungkan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur dan ruang. Siswa mulai menggunakan garis horizon. Selain itu, siswa mulai menunjukkan pemahaman warna, keseimbangan dan irama/ritme dalam karya.
Merefleksikan	Siswa mampu mengenali dan menceritakan fokus dari karya yang diciptakan atau dilihatnya (dari teman sekelas karya seni dari orang lain) serta pengalaman dan perasaannya mengenai karya tersebut.	Siswa mampu mengenali dan menceritakan fokus dari karya yang diciptakan atau dilihatnya (dari teman sekelas karya seni dari orang lain atau era atau budaya tertentu) serta pengalaman dan perasaannya mengenai karya tersebut.	Siswa mampu mengenali dan menceritakan fokus dari karya yang diciptakan atau dilihatnya (dari teman sekelas karya seni dari orang lain atau era atau budaya tertentu) serta pengalaman dan perasaannya mengenai karya tersebut.

Berpikir dan Bekerja Artistik	Siswa mampu mengenali dan membiasakan diri dengan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar. Siswa mengetahui dan memahami keutamaan faktor keselamatan dalam bekerja.	Siswa mulai terbiasa secara mandiri menggunakan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar. Siswa mengetahui, memahami dan mulai konsisten mengutamakan faktor keselamatan dalam bekerja.	Siswa secara mandiri menggunakan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar. Siswa mengetahui, memahami dan konsisten mengutamakan faktor keselamatan dalam bekerja.
Berdampak	Siswa mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan atau minatnya.	Siswa mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan,minat atau konteks lingkungannya.	Siswa mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan,minat atau konteks lingkungannya.

Elemen	Fase D	Fase E	Fase F
Mengalami	Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan atau empatinya secara visual dengan menggunakan proporsi, gestur dan ruang. Karya siswa mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang sesuai dengan karyanya.	Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan, empati atau penilaiannya secara visual dengan menggunakan proporsi, gestur, ruang yang rinci. Karya siswa mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang dipilihnya. (sesuai minat dan kemampuannya)	Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap keterlibatan seni rupa dalam kehidupan sehari -hari secara visual dengan menggunakan proporsi, gestur, ruang yang rinci. Karya siswa mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang dipilihnya. (sesuai minat, kemampuan dan ketersediaan di daerahnya)
Menciptakan	Siswa mampu menciptakan karya seni dengan menggunakan dan menggabungkan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain dan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.	Siswa mampu menciptakan karya seni yang menunjukkan pilihan keterampilan, medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu yang sesuai dengan tujuan karyanya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.	Siswa mampu menciptakan karya seni yang menunjukkan penguasaan atas pilihan keterampilan, medium, pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu yang sesuai dengan tujuan karyanya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.
Merefleksikan	Siswa mampu mengevaluasi dan menganalisa efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain, serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya.	Siswa mampu secara kritis mengevaluasi dan menganalisa efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya, pribadi maupun orang lain serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya.	Siswa mampu secara kritis dan mendalam mengevaluasi dan menganalisa efektivitas dampak karya pribadi maupun orang lain serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya.

Berpikir dan Bekerja Artistik	Siswa mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif. Siswa mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada di lingkungan sekitarnya. Siswa mampu melihat keterhubungan dengan bidang keilmuan lainnya.	Siswa mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif. Siswa mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan dan menggunakan berbagai sudut pandang untuk mendapatkan gagasan, menciptakan peluang, menjawab tantangan dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Siswa juga mampu bekerja secara mandiri, bergotong royong maupun berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain atau masyarakat di lingkungan sekitar.	Siswa mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif. Siswa mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan dan menggunakan berbagai sudut pandang untuk mendapatkan gagasan, menciptakan peluang, menjawab tantangan dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Siswa juga mampu bekerja secara mandiri, bergotong royong maupun berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain atau masyarakat di lingkungan sekitar.
Berdampak	Siswa mampu membuat karya sendiri atas dasar perasaan, minat, dan sesuai akar budaya sehari-hari.	Siswa mampu membuat karya sendiri atas dasar perasaan, minat, nalar dan sesuai akar budaya pada masyarakatnya.	Siswa mampu membuat karya sendiri dengan mendeskripsikan konsep atas dasar perasaan, minat, nalar dan sesuai akar budaya dan perkembangannya yang ada di masyarakatnya.

7. Elemen Dan Sub Elemen Untuk Seluruh Fase

Elemen	Sub Elemen
Mengalami	**A.1** Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era.
	A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses.
	A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa.
Menciptakan	**C.1** Menggunakan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses dengan keterampilan, kemandirian dan keluwesan yang makin meningkat untuk menciptakan atau mengembangkan karyanya.
	C.2 Merekonstruksi bentuk sesuai dengan makna visual dan makna simbolik karya seni rupa dalam berbagai aliran, gaya serta visi penciptaan.
	C.3 Memilih, menggunakan dan/atau menggabungkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan karyanya.
Merefleksikan	**R.1** Menghargai dan memahami pengalaman estetik dan pembelajaran artistik.
	R.2 Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir tingkat tinggi dan bekerja artistik.
Berpikir dan Bekerja Artistik	**BBA.1** Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang/ merekonstruksi dan mengkomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan.
	BBA.2 Memiliki kepekaan untuk merespon dan menyambut tantangan dan kesempatan di lingkungannya.
	BBA.3 Menghasilkan karya kreatif dan inovatif, baik aplikatif maupun ekspresif sebagai bagian dari berpikir kritis, merasakan dan menghayati serta menuangkan gagasan secara sistematis dan teknologis.
	BBA.4 Meninjau dan memperbarui karya pribadi.
Berdampak	**D.1** Memilih, menganalisa dan menghasilkan karya yang berdampak pada pembentukan karakter dan kepribadian diri sendiri maupun orang lain.
	D.2 Mengaitkan gagasan dan temuan berpikir kritis terhadap mata pelajaran yang lain sebagai korelasi fisik, sistem dan nilai untuk pengembangan diri serta menguatkan kearifan lokal.

8. Target Capaian Setiap Tahun

Fase A (Umumnya Kelas 1-2)	
Kelas 1	**Kelas 2**
Di akhir kelas 1,siswa mampu : 1. Mengenali dan menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk memberi kesan obyek dalam menuangkan pengalaman, pengamatan atau meniru bentuk dari lingkungan sekitar serta perasaan atau minatnya pada karyanya. 2. Mengenali dan menggunakan aneka jenis garis berdasarkan bentuknya (lurus, bergelombang, zigzag, melengkung, putus-putus) dan arahnya. (vertikal, horisontal dan diagonal) 3. Mengenali karakteristik alat dan bahan yang digunakan dan mulai menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja. 4. Mengkomunikasikan perasaan dan minatnya secara lisan terhadap sebuah karya.	Di akhir kelas 2, siswa mampu : 1. Menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk membuat gambar dan mampu mengulang bentuk untuk menuangkan pengalaman, pengamatan dan meniru bentuk dari lingkungan sekitar atau perasaan dan minatnya dengan lebih terperinci pada karyanya. 2. Menunjukkan kesadaran terhadap warna dan pencampuran warna (primer dan sekunder), keseimbangan (fokus), ruang (menggunakan garis pijak/*base line* pada gambar) dan pola perulangan sederhana pada karyanya.. 3. Mengenali karakteristik alat dan bahan yang digunakan dan mulai menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja. 4. Mengkomunikasikan perasaan dan minatnya secara lisan terhadap sebuah karya dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.

Fase B (Umumnya Kelas 3-4)	
Kelas 3	**Kelas 4**
Di akhir kelas 3, siswa mampu : 1. Menuangkan pengalaman, pengamatan atau meniru bentuk dari lingkungan sekitar serta perasaan atau minatnya dengan lebih terperinci ke dalam karyanya, ditunjukkan dengan konsistensi menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk membuat karya dan mampu mengulang bentuk. 2. Mulai menunjukkan kesadaran terhadap garis pijak (*base line*) pada gambar dan menunjukkan kesadaran ruang (jauh, dekat) warna, keseimbangan, tekstur dan irama/ ritme dalam menciptakan karya. 3. Mengenali karakteristik alat, bahan dan prosedur yang digunakan dan menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja. 4. Mengkomunikasikan perasaan dan minatnya secara lisan dan tulisan terhadap sebuah karya dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.	Di akhir kelas 4, siswa mampu : 1. Menuangkan pengalaman, pengamatan atau meniru bentuk dari lingkungan dan budaya sekitar serta perasaan atau minatnya dengan lebih terperinci ke dalam karyanya, ditunjukkan dengan kemampuan membuat karya yang lebih menyerupai kenyataan 2. Menunjukkan kesadaran terhadap nilai warna (gelap terang), keseimbangan (fokus, kesatuan dan kontras), tekstur, ruang (jauh, sedang, dekat), dan irama/ritme dalam karyanya. 3. Mengenali karakteristik alat, bahan dan prosedur yang digunakan dan menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja. 4. Mengkomunikasikan perasaan dan minatnya secara lisan dan tulisan terhadap sebuah karya dengan runut menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.

Fase C (Umumnya Kelas 5-6)	
Kelas 5	**Kelas 6**
Di akhir kelas 5, siswa mampu : 1. Menuangkan pengalaman, pengamatan atau meniru bentuk dari lingkungan dan budaya sekitar serta perasaan atau minatnya dengan lebih terperinci ke dalam karyanya, ditunjukkan dengan kemampuan membuat karya yang lebih menyerupai kenyataan. 2. Menunjukkan kesadaran terhadap nilai warna (gelap terang), keseimbangan (fokus, kesatuan, kontras, simetri, asimetri dan radial), tekstur, ruang (jauh, sedang, dekat), dan irama/ritme dalam karyanya. 3. Memilih alat, bahan dan prosedur yang sesuai untuk tujuan karyanya dan menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja. 4. Mengkomunikasikan respon secara lisan dan tulisan terhadap tema dan tampilan estetik sebuah karya dengan runut menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.	**Di akhir kelas 6, siswa mampu :** 1. Menuangkan pengalaman, pengamatan atau meniru bentuk dari lingkungan dan budaya sekitar serta perasaan atau minatnya dengan lebih terperinci ke dalam karyanya, ditunjukkan dengan kemampuan membuat karya yang lebih menyerupai kenyataan. 2. Berpikir secara abstrak dengan kesadaran sosial yang meningkat, ditandai dengan meningkatnya penguasaan terhadap rasa perbandingan (proporsi), rasa gerak tubuh (gesture), rasa ruang, rasa jarak, dan lingkungan dengan fokus pada hal-hal yang menarik perhatiannya. 3. Menunjukkan kesadaran terhadap nilai warna (gelap terang), keseimbangan (fokus, kesatuan, kontras, simetri, asimetri dan radial), tekstur, ruang (jauh, sedang, dekat), dan irama/ritme dalam karyanya. 4. Memilih dan menganalisa efektivitas alat, bahan dan prosedur yang sesuai untuk tujuan karyanya dan menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja. 5. Mengkomunikasikan respon secara lisan dan tulisan terhadap sebuah tema dan tampilan estetik sebuah karya dengan runut dan terperinci menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.

Fase D (Umumnya Kelas 7-9)		
Kelas 7	**Kelas 8**	**Kelas 9**
Di akhir kelas 7, siswa mampu :	**Di akhir kelas 8, siswa mampu :**	**Di akhir kelas 9, siswa mampu :**
1. Berpikir secara abstrak dengan kesadaran sosial yang meningkat, ditandai dengan karya yang menunjukkan meningkatnya penguasaan terhadap rasa perbandingan (proporsi), rasa gerak tubuh (gesture), rasa ruang, rasa jarak, dan lingkungan dengan fokus pada hal-hal yang menarik perhatiannya. 2. Menerapkan nilai warna, keseimbangan, tekstur, pola, ruang, dan irama/ritme dalam karyanya. 3. Mengevaluasi, menganalisa dan menyampaikan respon lisan atau tulisan terhadap efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain. 4. Menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada pada dirinya.	1. Berpikir secara abstrak dengan kesadaran sosial yang meningkat, ditandai dengan karya yang menunjukkan meningkatnya penguasaan terhadap rasa perbandingan (proporsi), rasa gerak tubuh (gesture), rasa ruang, rasa jarak, dan lingkungan dengan fokus pada hal-hal yang menarik perhatiannya. 2. Memahami dan memilih elemen seni rupa, prinsip desain dan medium yang sesuai untuk tujuan karyanya. 3. Mengevaluasi, menganalisa dan menyampaikan respon lisan atau tulisan terhadap efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain. 4. Menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada pada diri dan lingkungan sekitarnya. 5. Melihat keterhubungan dengan bidang keilmuan lainnya.	1. Berpikir secara abstrak dengan kesadaran sosial yang meningkat, ditandai dengan karya yang menunjukkan meningkatnya penguasaan terhadap elemen seni rupa, prinsip desain dan kesadaran lingkungan. 2. Memahami dan memilih elemen seni rupa, prinsip desain dan medium yang sesuai untuk tujuan karyanya. 3. Mengevaluasi, menganalisa dan menyampaikan respon lisan atau tulisan terhadap efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain. 4. Menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan secara produktif, inventif dan inovatif untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada pada diri dan lingkungan sekitarnya. 5. Melihat keterhubungan dengan bidang keilmuan lainnya.

Fase E (Umumnya Kelas 10)
Kelas 10
Di akhir kelas 10,Siswa mampu : 1. Mengetahui serta menyadari kemampuan, kekuatan dan potensi diri, yang tercermin dari pilihan keterampilan, medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu pada karyanya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu. 2. Mengevaluasi, menganalisa dan menyampaikan respon lisan atau tulisan secara runut, terperinci dan logis terhadap efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain. Siswa menggunakan hasil analisa dan informasi tersebut sebagai bagian dari strategi pengembangan karyanya. 3. Menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan baik secara individu maupun berkelompok, untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada di lingkungan sekitarnya. 4. Melihat keterhubungan antar keilmuan seni dan bidang keilmuan lainnya.

Fase F (Umumnya Kelas 10-12)	
Kelas 11	**Kelas 12**
Di akhir kelas 11, siswa mampu : 1. Menggunakan kemampuan, kekuatan dan potensi diri dalam bekerja secara individu maupun berkelompok untuk menciptakan karya yang memiliki dampak bagi pribadi atau lingkungan sosialnya. 2. Menciptakan karya yang menunjukkan pilihan keterampilan, medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu. 3. Menyadari keterlibatan seni rupa dalam kehidupan sehari-hari, ditandai dengan kemampuan mencipta, mengapresiasi dan meninjau karya seni berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni tersebut. 4. Melihat keterhubungan, tantangan dan peluang antar keilmuan seni maupun dengan bidang keilmuan lainnya.	**Di akhir kelas 12, siswa mampu :** 1. Bekerja secara individu maupun berkelompok, antar untuk menciptakan karya yang memiliki dampak bagi pribadi atau lingkungan sosialnya. 2. Menciptakan karya yang menunjukkan penguasaan terhadap pilihan keterampilan, medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu. 3. Menyadari keterlibatan seni rupa dalam kehidupan sehari-hari, ditandai dengan kemampuan mencipta, mengapresiasi dan meni njau karya seni berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni tersebut secara runut, terperinci dan logis. 4. Berkolaborasi antar keilmuan seni maupun bidang keilmuan lainnya.

C. Strategi Umum Pembelajaran

1. Perencanaan

a. Pendahuluan

Perencanaan ini penting untuk membantu mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan siswa.

Hal penting yang perlu diperhatikan dalam perencanaan pembelajaran seni rupa, yaitu :

1. Kesinambungan atau konsistensi antara satu fase dengan yang lainnya atau keterkaitan dengan mata pelajaran lainnya.
2. Ketersediaan bahan, waktu dan sumber daya (manusia atau alam) yang ada.
3. Kesesuaian dengan capaian pembelajaran dan alur fase perkembangan usia siswa.
4. Pilihan dan keberagaman pendekatan yang sesuai dengan tipe kecerdasan anak.
5. Kesempatan dan kemungkinan pemantauan, evaluasi dan umpan balik.
6. Tahapan perencanaan : jangka panjang (satu tahun ajaran), jangka menengah (tri wulan atau semester)dan jangka pendek (harian, mingguan, bulanan).

b. Tahapan Perencanaan

1) Perencanaan Jangka Panjang (satu tahun ajaran)

Perencanaan Jangka Panjang ini mencakup perencanaan untuk mencapai fase tertentu dalam satu tahun ajaran. Beberapa poin yang penting diperhatikan dan dipertimbangkan dalam perencanaan jangka panjang:, yaitu:

- Waktu/ jam pelajaran, termasuk libur, kalender kegiatan sekolah dan ekstra kurikuler di sekolah anda.
- Akses dan ketersediaan pada aneka sumber daya yang diperlukan, terutama apabila sumber daya tersebut harus dibeli.
- Situasi dan kondisi sekolah atau bahkan daerah anda.

Perencanaan jangka panjang ini melibatkan pengambilan keputusan di tingkat sekolah dan merupakan bagian dari pelaksanaan kurikulum sekolah anda.

Guru dapat bekerja sama dan berdialog dengan rekan-rekan sesama guru baik seni rupa maupun mata pelajaran lain, dimulai dari yang mengajar di tingkatan yang sama, kemudian lebih luas. Tujuannya untuk membangun pendekatan dan pembelajaran yang konsisten dan berkesinambungan. Ini akan sangat bermanfaat untuk mendukung perkembangan siswa dari fase A hingga F dan membantu mencegah tumpang tindih konten antara pelajaran satu dengan yang lainnya atau pengulangan yang tidak perlu di fase selanjutnya.

Setiap capaian pembelajaran dibuat sinambung untuk dicapai dalam masa dua

sampai tiga tahun dengan sifat cair dan tidak mengikat agar guru leluasa menentukan pendekatan yang paling sesuai dengan kondisi maupun kemampuan sekolah dan siswa.

2) Perencanaan Jangka Menengah (triwulan atau semester)

Perencanaan jangka menengah ini melibatkan perencanaan alur konten atau tujuan pembelajaran yang lebih mendetail dan dibuat berdasarkan pengalaman mengenai kegiatan pembelajaran yang dipandang efektif. Adalah sangat wajar jika perencanaan ini tidak sempurna dan sebaiknya tidak diharapkan untuk sempurna saat pertama anda membuat perencanaan.

Beberapa poin yang penting diperhatikan dan dipertimbangkan dalam perencanaan jangka menengah, yaitu::

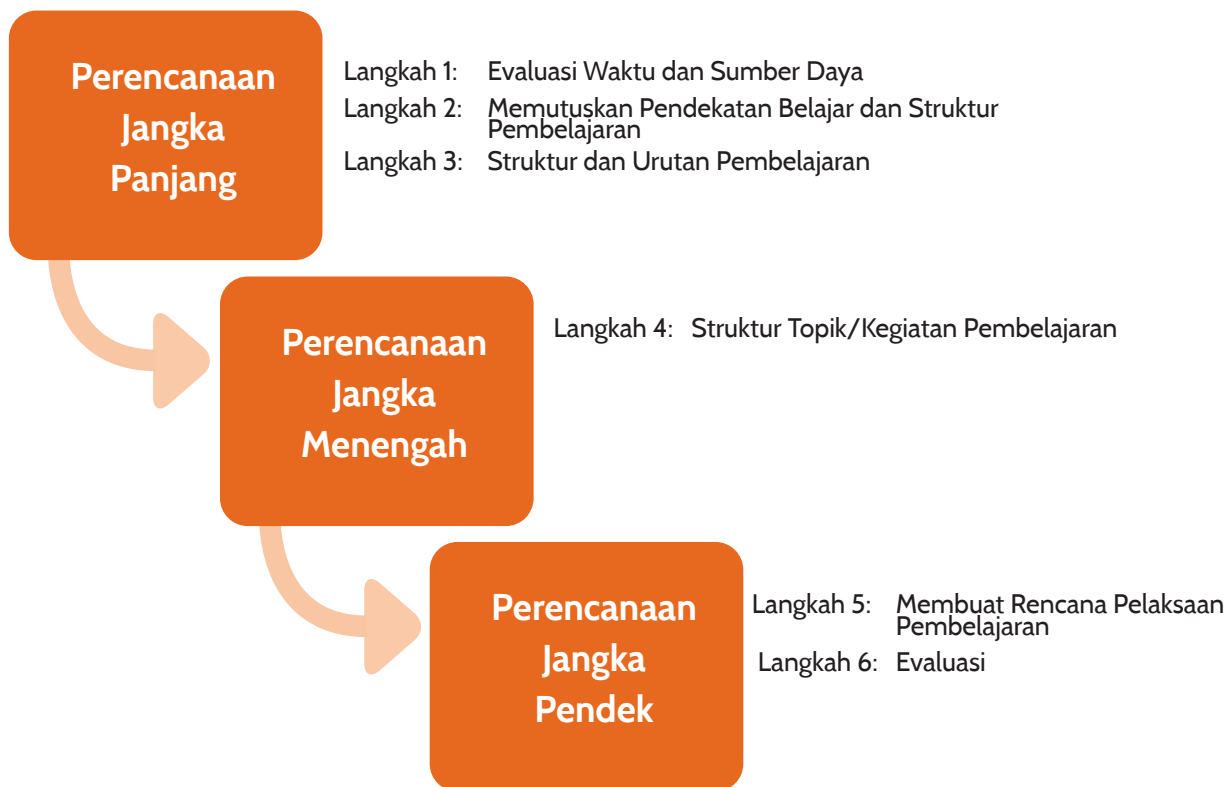
- Pengetahuan atau keterampilan yang sebaiknya dimiliki siswa sebelum memasuki pelajaran ini.
- Pengetahuan, pemahaman atau kemampuan baru yang akan didapat dari pelajaran ini.
- Alur dan tujuan pembelajaran.
- Ketersediaan sumber daya.

3) Perencanaan Jangka Pendek (Harian, Mingguan, Bulanan)

Perencanaan jangka pendek ini termasuk penulisan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat berdasarkan tujuan pembelajaran yang anda pilih. Beberapa poin yang penting diperhatikan dan dipertimbangkan dalam perencanaan jangka pendek atau dalam pembuatan RPP:

- Menyediakan informasi penting untuk semua orang dewasa yang mungkin terlibat dalam pembelajaran, sehingga dapat digunakan oleh siapapun yang mengajar terlepas dari latar belakang pendidikan atau keahliannya.
- Berkesinambungan atau berkelanjutan meski guru bidang studinya tidak hadir.
- Mempertimbangkan kebutuhan-kebutuhan siswa, termasuk kecerdasan majemuk, *difabilitas (different ability)* atau respon emosional yang mungkin terjadi.
- Menyediakan saran kegiatan belajar, waktu, sumber-sumber dan strategi pendekatan, termasuk bekerja perorangan, berpasangan, kelompok kecil atau seluruh kelas.
- Membangun respon siswa terhadap pelajaran sebelumnya, sehingga dapat terlihat perkembangan siswa
- Memiliki kriteria kesuksesan yang jelas dan terukur
- Memiliki harapan hasil pembelajaran yang jelas

4) Pembuatan RPP

- Persiapan
- Tujuan Pembelajaran
- Kosa Kata
- Eksplorasi
- Aktivitas
- Bereskan dan Bersihkan
- Evaluasi
- Ekstensi

Gambar 4. Tahapan Perencanaan Pembelajaran Seni Rupa

2. Strategi Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran bersifat interaktif, dimana siswa terlibat penuh dan mengalami pembelajaran. Siswa ikut berpikir, menyatakan gagasan dan pendapat serta menjawab tantangan atau kesempatan yang ada. Mereka bertanggung jawab atas karyanya sendiri maupun orang lain. Diharapkan semua kegiatan pembelajaran melibatkan kemampuan untuk memikirkan pemikiran siswa itu sendiri melalui kesempatan untuk membuat rencana, menyampaikan gagasan, pendapat, memantau, mengevaluasi dan membuat perubahan-perubahan.

Fokus utama pembelajaran adalah Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran, bukan tugas-tugas atau ujian. Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan baik di dalam maupun di luar kelas dan dapat dikerjakan secara perorangan, berpasangan, kelompok kecil maupun kegiatan kelas. Kegiatan dapat berkolaborasi dengan pelajaran lain, masyarakat sekitar atau bahkan melibatkan tokoh setempat yang terkait dengan seni rupa. Kegiatan pembelajaran juga dapat menggunakan aneka sumber daya yang tersedia di sekitar sesuai dengan kondisi daerah, perekonomian atau situasi khusus lainnya.

Kegiatan Pembelajaran sangat mempertimbangkan pengalaman belajar siswa sebelumnya dan tepat sasaran (tidak terlalu mudah, terlalu sulit atau bahkan saking sulitnya, tidak bisa berhasil diselesaikan meski sudah dibantu guru/orang dewasa lainnya). Penilaian harus memiliki kriteria sukses yang jelas dan terukur agar siswa memiliki rasa kepemilikan dan tanggung jawab terhadap perkembangan kinerja mereka sendiri.

Peran guru adalah untuk mengarahkan dan menjenjangkan pembelajaran dengan tepat atau menghubungkan dengan pembelajaran sebelumnya. Tentunya guru juga berperan untuk membangun kebiasaan-kebiasaan mendasar yang penting dan menyemangati siswa untuk mampu mandiri mengatur dan menghargai dirinya sendiri

a. Anjuran Sikap

Guru sangat dianjurkan untuk mengajak siswa untuk :

1) Mengetahui dan mencoba bahan dan alat yang mereka miliki. Misalnya merasakan lempung atau plastisin untuk memahami dan menjelaskan teksturnya dan bagaimana kelenturan bahan tersebut memungkinkan untuk dimanipulasi ke dalam aneka bentuk dan kegunaan. Siswa juga dapat membandingkan satu atau lebih dua bahan atau alat untuk mengukur efektifitas fungsinya

2) Memiliki rasa kepemilikan dan menghargai karyanya sendiri dengan cara merawat, mendokumentasikan dan membuat pilihan pribadi atas alat, media, bahan atau proses yang digunakannya untuk tujuan tertentu dalam karyanya.

3) Membuat dan mengkomunikasikan hubungan antara gagasan-gagasan kreatifnya, misalnya membuat lukisan untuk mengilustrasikan cerita, puisi atau musik tertentu.

4) Merefleksikan diri atau bertanya pada dirinya sendiri mengenai karyanya. Bagaimana mereka mendapatkan idenya dan mengalami prosesnya.

Guru pribadi sangat dianjurkan untuk:

1) Membuat aturan dasar yang jelas dan menyatakan tujuan pembelajaran dengan jelas.

2) Turut mengetahui dan mencoba alat, media, bahan atau proses yang digunakan. Biarkan siswa menyaksikan bagaimana anda juga ikut mengalami dan menginvestigasi sesuatu.

3) Terbuka terhadap tantangan dan menyambut kesempatan. Idealnya, guru harus mengajar sesuai dengan latar belakang pendidikannya. Guru Seni Rupa harus memiliki latar belakang pendidikan yang relevan. Namun mungkin saja di sekolah Anda, tidak ada guru yang memiliki latar belakang Pendidikan Seni untuk mengajarkan Seni Rupa. Meski demikian, pembelajaran Seni Rupa wajib terlaksana. Buku ini diharapkan dapat digunakan juga oleh guru pemula yang baru mengampu mata pelajaran seni rupa. Guru diharapkan bersikap terbuka menyambut tantangan ini sebagai kesempatan untuk belajar dan berkembang bersama siswa. Antusiasme guru untuk belajar akan sangat memengaruhi antusiasme siswa untuk belajar.

4) Memahami tidak ada benar atau salah dalam pembelajaran seni rupa. Sikap ini dimulai dari guru sendiri untuk dapat menerima ketidakjelasan, 'kegagalan' dan perbedaan.

5) Terbuka terhadap dialog dan memandang umpan balik (*feedback*) sebagai sebuah informasi netral yang mungkin dapat digunakan untuk mengembangkan karya atau sikap.

6) Mengamati dan merespon kebutuhan siswa dan lingkungan anda, sehingga dapat mengambil keputusan yang tepat merancang/memilih kegiatan pembelajaran yang tepat sasaran dan mengikat siswa secara emosional.

7) Memberikan kebebasan, pilihan dan kesempatan pada siswa untuk menggunakan atau bereksperimen dengan alat, media, bahan atau proses yang digunakannya untuk tujuan tertentu dalam karyanya. Anda dapat menanyakan alasan siswa mengenai pilihannya atau memberikan saran, ketimbang mengarahkan atau menghakimi pilihannya tersebut.

b. Anjuran Kegiatan

Sekolah dan guru memiliki kebebasan untuk menentukan jenis kegiatan atau sumber yang sesuai untuk pembelajaran seni rupa di sekolah dan kelas. Seluruh kegiatan yang terdapat dalam buku ini tidak sekuensial dan tidak mengikat. Bentuknya adalah saran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan, kondisi dan ketersediaan bahan di lokasi sekolah.

Misalnya, dalam kegiatan menggunakan pewarna basah, guru tidak perlu mewajibkan siswa untuk membeli cat air, cat akrilik atau cat minyak. Sebagai gantinya, dapat digunakan pewarna makanan, bagian tertentu tumbuhan tertentu atau apapun yang dapat menghasilkan warna. Contoh lain, untuk mengajarkan konsep garis, warna atau pola, siswa dapat menggunakan penggaris, gawai, bahan-bahan di alam seperti batu, guguran daun, ranting, kulit kerang, tanah, pasir dll. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran seni rupa dapat dianggap seperti permainan yang bermakna.

1) Pemanasan

Guru dapat melakukan pemanasan sebelum memulai topik tertentu, contohnya:

- Menggambar menggunakan tangan yang "salah" : Siswa menggambar menggunakan tangan yang tidak biasanya digunakan, seperti menggunakan tangan kiri apabila biasa menggunakan tangan kanan. Ini untuk membiasakan Siswa mencoba sesuatu yang berada di luar zona kenyamanannya.
- Tebak gambar secara cepat : Siswa diminta untuk menebak kata berdasarkan gambar yang dibuat dibuat temannya. Ini untuk menjembatani penjelasan mengenai kesan atau karakteristik.
- Menempelkan bungkus atau kemasan jajanan atau produk sehari-hari yang mereka gunakan. Diskusikan bagaimana mereka pendapat mereka mengenai tampilan kemasan tersebut. Apakah mereka membeli produk tersebut karena menyukai desain kemasannya? Jika mereka boleh mengubah sesuatu dari desain tersebut, bagian apa yang ingin diubah dan mengapa?

2) Jurnal Visual/ Buku Sketsa

Jurnal Visual atau buku sketsa ini merupakan sarana siswa untuk mengumpulkan, menyimpan dan menuangkan ide-ide atau hasil eksperimennya dalam bentuk tulisan dan gambar. Melalui jurnal ini, siswa dapat meninjau kembali idenya, mengamati kemajuan belajarnya sendiri, belajar dari pengalaman dan merayakan kemajuannya dalam berkarya.

3) Dokumentasi dan Perawatan Karya

Portofolio merupakan sarana siswa untuk berlatih mendokumentasikan, merawat dan mengapresiasi karyanya. Melalui portofolio, siswa, orangtua dan guru dapat melihat perkembangan dan kemajuan siswa. Hasil pengamatan ini dapat digunakan sebagai informasi untuk merencanakan pembelajaran berikutnya agar menjadi efektif.

4) Hubungan Lintas Disiplin Keilmuan

Guru membangun kemampuan siswa untuk dapat melihat keterhubungan dan berkolaborasi dengan bidang keilmuan lainnya agar siswa memiliki kesempatan untuk menerapkan pengetahuan, pemahaman dan keterampilannya dalam sebanyak-banyaknya konteks. Hasil akhirnya, siswa diharapkan dapat membangun pengalaman melakukan riset, menganalisa, merefleksikan, mengkomunikasikan gagasan, berpikir dan bekerja artistik, dan berkolaborasi yang berdampak.

Berikut beberapa contoh keterhubungan seni rupa dengan mata pelajaran lainnya :

- STEM *(Science Technology Engineering Mathematics)* : mendesain alat penyiram tanaman dari bahan daur ulang atau membuat kincir angin.
- Bahasa : membuat ilustrasi atau diorama sebuah cerita, membuat poster atau kartu kata bergambar.
- Teater dan Matematika : Mengukur untuk membangun panggung atau merancang kostum untuk pentas drama.

c. Membangun Komunikasi Efektif

1) Kesadaran Berbahasa

Bahasa merupakan alat komunikasi terpenting dalam setiap pembelajaran, baik secara lisan, tulisan maupun sikap tubuh (*gesture*). Meskipun buku ini menggunakan Bahasa Indonesia, namun guru diperkenankan untuk menggunakan padanan dalam bahasa asing atau bahasa daerah masing-masing yang sekiranya dapat membantu pemahaman siswa.

Kesadaran berbahasa berarti memahami kemungkinan tantangan dan peluang yang mungkin timbul dalam kegiatan berbahasa pada suatu pembelajaran seperti kesulitan yang mungkin timbul karena siswa baru pertama kali mendengar kosa kata tertentu atau belum pernah melihat atau mengalaminya secara konkrit. Guru tidak harus selalu menggunakan kamus untuk mengajarkan suatu kosa kata tertentu sebelum memulai pelajaran. Guru dianjurkan untuk menggunakan gambar atau contoh nyata di sekitar. Misalnya, "Lihatlah baju saya berwarna *jingga*. Apa benda berwarna *jingga* lainnya yang kamu ketahui?"

Guru juga dapat meminta siswa membuat peta pemikiran (*mind maps*) atau mendiskusikan kata-kata atau kalimat tertentu dan membantu mereka mendapatkan pemahaman melalui teks, audio atau video. Bahasa yang digunakan dalam pembelajaran Seni Rupa adalah Bahasa Indonesia yang baku serta mempertimbangkan usia dan kemampuan siswa.

Misalnya, menggunakan bahasa yang sederhana, dengan instruksi yang tidak terlalu panjang dan hanya memuat tidak lebih dari 3 kosa kata seni rupa dalam satu kegiatan pembelajaran untuk Siswa Fase A. Contoh : *"Gunting kertas ini menjadi dua bagian.", "Tempel potongan kertas ini pada buku.", "Lem kertas ini pada garis terluar sekeliling bentuk."*

2) Membiasakan Bicara

Banyak siswa, bahkan orang dewasa termasuk guru, tidak terbiasa atau tidak merasa nyaman untuk berbicara di depan orang banyak. Untuk membiasakannya, dapat dilakukan strategi membuat pasangan bicara. Siswa akan berbicara dengan teman terdekatnya, berhadapan satu dengan satu (*one on one*). Metode pasangan bicara ini dapat membantu siswa membangun kepercayaan diri dan mengalami rasanya berkomunikasi dengan berbagai jenis orang yang berbeda sebelum akhirnya berbicara untuk lingkup yang lebih luas seperti kelompok/kelas.

Salah satu teknik yang efektif adalah "Berpikir, Berpasangan dan Berbagi" (*Think, Pair, Share*) dimana siswa diberi kesempatan untuk memikirkan sebuah pertanyaan kemudian ia membicarakannya dengan pasangan bicaranya, lalu mereka berdua akan berbagi ide mereka dengan kelompok kecil atau seluruh kelas.

Perbedaan pendapat harus selalu merupakan ajang untuk bertukar informasi. Guru terlebih dulu menyadari sehingga dapat menanamkan pengertian pada siswa bahwa Umpan Balik *(Feedback)* adalah informasi yang netral. Perbedaan pendapat bukanlah sumber konflik, melainkan sarana untuk menggali ide, memandang sesuatu dari sudut pandang yang berbeda dan media untuk menyampaikan pendapat dengan dasar yang kuat.

Misalnya, siswa dapat saling menyatakan apa yang membuat mereka menyukai suatu karya dan tidak menyukai suatu karya yang dibuat pasangan bicaranya. Mereka saling menyatakan apa yang menurut mereka paling menarik, apa yang mungkin dapat dibuat berbeda atau lebih baik atau kelebihan apa yang sebaiknya dipertahankan dan dikembangkan.

Guru dianjurkan untuk membuat 1-3 pertanyaan esensial yang harus digunakan untuk diskusi, misalnya :

- Bagaimana kamu mendapatkan ide karyamu?
- Bagaimana cara kamu mengerjakannya? (dapat ditambahkan : apa bahannya? Berapa lama waktu pengerjaannya?)

- Apakah kamu menyukai karyamu? Apakah ada bagian yang ingin kamu perbaiki? Mengapa kamu ingin memperbaikinya?

3) Membiasakan Bertanya

Pertanyaan seorang siswa memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Pertanyaan merupakan sumber potensial untuk mengembangkan pembelajaran dan dapat menjadi informasi atau indikator pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang berlangsung. Bertanya adalah salah satu keterampilan memproses pemikiran yang secara struktur menyatu dengan bernalar kritis, bernalar kreatif dan penyelesaian masalah.

Ketika seorang siswa mengajukan pertanyaan, ajak siswa lainnya untuk menjawab pertanyaan tersebut alih-alih guru yang menjawabnya. Berikan waktu lebih untuk Siswa menjawab pertanyaan yang membutuhkan pemikiran yang lebih dalam. Bertanya satu pertanyaan dalam satu waktu. Selalu gunakan pertanyaan yang jawabannya terbuka dan memungkinkan hubungan dengan pertanyaan lain (*open ended questions*) dan hindari pertanyaan mengarahkan yang jawabannya tertutup hanya Ya atau Tidak. Anda dapat menggunakan prinsip 5W 1H untuk membuat pertanyaan : ***What (Apa), When (Kapan), Where (Dimana), Who (Siapa) dan Why (Mengapa).***

Untuk mengantisipasi siswa yang sungkan atau malu bertanya secara lisan, anda dapat menyediakan beberapa alternatif sebagai berikut:

- Siswa menuliskan pertanyaannya di secarik kertas dan menempelkannya di papan atau dinding kelas. Sediakan waktu untuk mendiskusikannya di akhir kelas. Selalu ucapkan terima kasih dan berikan penghargaan bagi mereka yang sudah menempelkan pertanyaan.
- Siswa juga dapat menuliskan pertanyaan mereka dan memasukkannya dalam wadah yang anda sediakan, misalnya boks atau kaleng bekas. Tinjau dan bahas pertanyaan yang ada secara berkala. Anda dapat menggunakan pertanyaan yang masuk untuk perencanaan pembelajaran anda selanjutnya.

- Contohkan pada siswa bagaimana cara bertanya yang bermakna. Guru dapat menggunakan pertanyaan esensial yang telah disediakan di halaman berikut.
- Siswa di kelas yang lebih tinggi (biasanya mulai dari fase B dan C) dapat diajak untuk membuat tulisan kritik seni rupa dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan esensial yang diberikan guru. Mereka hanya akan menuliskan jawaban dari pertanyaannya dalam kalimat yang utuh dan lengkap. Siswa tidak perlu menuliskan pertanyaannya. Guru dapat menghubungkan kegiatan kritik seni rupa ini dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Ajak siswa untuk menggunakan huruf kapital dan tanda baca yang benar dan tepat.

Contoh Daftar Pertanyaan Esensial Untuk Bahas Diskusi Pada Umumnya Untuk Semua Fase

- Apa judul karyamu?
- Apakah yang paling kamu sukai dari karyamu? Kenapa kamu menyukainya?
- Darimana kamu mendapatkan idemu? Apa atau siapa yang menjadi inspirasimu?
- Bagaimana cara kamu membuatnya?
- Apa yang membedakan karyamu dengan karya orang lain?
- Apa yang menjadi fokus atau tema utama karyamu?
- Bagian mana yang terasa paling mudah dalam proses pembuatan karyamu?
- Bagian mana yang terasa sulit?
- Bagaimana strategimu untuk mengatasi kesulitan tersebut? Apa yang kamu rasakan setelah kamu berhasil mengatasi bagian yang tersulit dalam proses berkaryamu?
- Bagaimana perasaanmu setelah menyelesaikan karya ini sampai tuntas?
- Jika ada kesempatannya, apakah ada bagian dari karyamu yang ingin kamu ubah? Mengapa?
- Bagaimana pendapatmu tentang subjek lukisan ini?
- Kira-kira apa yang dialami atau dipikirkan senimannya saat ia membuat karya ini?
- Apa yang bisa dianggap sebagai keberhasilan dari karya ini? Apa yang belum?

d. Suasana Pembelajaran Positif

Seluruh elemen sekolah memegang peranan penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang positif. Ini ditandai dengan suasana kelas dan sekolah yang aman, nyaman dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk memenuhi potensi mereka.

Penting untuk disadari bahwa setiap siswa datang dari berbagai kalangan yang mungkin sama atau berbeda, baik dengan siswa lain maupun para gurunya. Mereka juga memiliki minat, bakat dan kemampuan yang berbeda satu sama lain. Mereka bahkan mungkin memiliki kemampuan fisik atau mental yang berbeda dengan siswa yang lain. Perbedaan-perbedaan ini adalah sebuah kewajaran dan semua sama penting dan berharganya dengan yang lain. Tidak ada yang patut lebih atau kurang dihormati oleh semua elemen sekolah. Semua mendapatkan penghargaan dan penghormatan yang sama.

Misalnya, meskipun sekolah tempat guru mengajar terletak di daerah tertentu, namun guru juga menghargai siswa yang berlatar belakang budaya dari daerah lain. Pada pembelajaran Seni Rupa, guru diberikan keleluasaan untuk mempertimbangkan dan memasukkan nilai-nilai budaya dari daerah tempatnya berada dengan tetap berlandaskan pada Persatuan Indonesia.

Siswa mungkin juga memiliki kemampuan fisik atau mental yang berbeda, misalnya memiliki daya serap yang lebih rendah dari rata-rata atau memiliki gangguan fisik yang menyebabkannya tidak dapat melakukan pekerjaan tertentu. Atau justru di suatu sekolah, terdapat anak-anak yang sangat berbakat dan memiliki kemampuan di atas rata-rata. Pada pembelajaran Seni Rupa, sekolah dan guru diberikan keleluasaan untuk menyesuaikan atau memperkaya kegiatan pembelajaran sesuai kebutuhan setempat.

Guru dapat menurunkan atau menaikkan standar sesuai kebutuhan kelas dan pasa siswa. Buku panduan ini memberikan beberapa ide untuk penyesuaian-penyesuaian yang mungkin diperlukan.

Peran guru adalah untuk menemukan dan menyingkap kompetensi dan latar belakang para siswa sehingga setiap siswa dapat mengeluarkan kemampuan terbaiknya. Penting sekali bagi guru untuk menyadari dan menanamkan bahwa guru dan siswa tidak sedang berkompetisi dengan siapapun dan yang terpenting adalah setiap saat menjadi lebih baik dari diri masing-masing sebelumnya.

Sekolah dan guru yang berhasil membangun kesadaran ini akan mendapatkan suasana pembelajaran yang positif dimana seluruh siswa merasa percaya diri untuk mengekspresikan diri, memberi saran atau masukan, mengambil resiko, bertanya, meminta bantuan dan mengakui kesulitan yang mereka hadapi. Siswa juga menghargai proses dan kemajuan diri mereka maupun orang lain.

Suasana pembelajaran yang positif akan menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan ditunggu-tunggu. Siswa menyadari pentingnya bagi mereka mempelajari sesuatu dan melihat hubungan atau kegunaannya dengan kehidupan mereka sehari-hari. Dengan melihat bagaimana guru mereka juga turut belajar dan memberikan ruang yang cukup bagi mereka menjadi versi terbaik dirinya sendiri, siswa akhirnya melihat bahwa pembelajaran adalah proses seumur hidup yang berdampak dan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan diharapkan membuat mereka tergerak menjadi pembelajar seumur hidup yang antusias (*enthusiastic life long learner*).

e. Strategi Pengajaran

Jika guru tidak memiliki latar belakang seni rupa, bukan berarti guru tersebut tidak dapat mengajarkan mata pelajaran Seni Rupa. Sebagai guru, seseorang hanya perlu membiarkan kreativitasnya mengalir, membuka diri terhadap berbagai gagasan, ketidaknyamanan, ketidakjelasan, kemungkinan-kemungkinan baru dan bersedia untuk mencoba dan belajar dari kegagalan atau kesalahan sebelumnya. Guru menanamkan sikap ini melalui pembelajaran Seni Rupa. Siswa merupakan cerminan diri guru, sehingga penting bagi seorang guru sendiri untuk mengalami atau menjadi apapun yang ingin ia ajarkan pada siswanya.

Sangat disarankan untuk menggunakan aneka cara yang berbeda untuk setiap aktivitas. Kegiatan pembelajaran dapat menggunakan teks, lisan, visual atau praktik langsung (*hands on*) berdasarkan kondisi sekolah atau siswa dan ketersediaan bahan dan alat di sekitar sekolah.

Sebisa mungkin gunakan konteks kehidupan sehari-hari yang sekiranya terhubung dan bermakna bagi para siswa. Sekolah yang berada di daerah pegunungan, pastinya akan memiliki konteks yang berbeda dengan sekolah yang berlokasi di daerah pantai. Sekolah dan guru diberi keleluasaan untuk menyesuaikan dengan konteks setempat.

Fokus pembelajaran seni rupa haruslah selalu mengenai perkembangan pembelajaran siswa, bukan bagaimana guru menyajikan pelajaran atau sekadar memenuhi target pelajaran. Pembelajaran Seni Rupa memberikan pilihan dan keleluasaan cara dan sarana bagi siswa untuk menunjukkan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan mereka.

BEBERAPA STRATEGI PENGAJARAN UNTUK MENCIPTAKAN SUASANA PEMBELAJARAN YANG POSITIF :

1. SEPAKATI TUJUAN, ATURAN YANG JELAS DAN HARAPAN ANDA DENGAN PARA SISWA
2. BANGUN RUTINITAS DALAM 6 MINGGU PERTAMA DI SEKOLAH → KONSISTEN
3. AJAK SISWA UNTUK BERTANGGUNG JAWAB ATAS KELENGKAPAN, KEBERSIHAN DAN PERAWATAN BARANG-BARANGNYA SENDIRI.
4. MELIBATKAN SISWA DALAM SEMUA KEGIATAN, DISKUSI DAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN.

HORMATI MEREKA DENGAN TULUS, APAPUN LATAR BELAKANG KELUARGA, SUKU, RAS, AGAMA, EKONOMI MAUPUN KEADAAN KESEHATAN FISIK DAN MENTALNYA.

5. MEMASTIKAN SELURUH SISWA BERPERAN AKTIF DAN BERTANGGUNG JAWAB ATAS PROSES PEMBELAJARAN MEREKA.

?

PENTING!

PROSES PEMBELAJARAN INI BUKAN UNTUK KEPENTINGAN NAMA SEKOLAH ATAU KESUKSESAN ANDA SEBAGAI GURU SEMATA, TAPI JUGA UNTUK MASING-MASING MURID ITU SENDIRI.

6. GUNAKAN KRITERIA SUKSES YANG JELAS DAN TERUKUR.

BERIKAN KESEMPATAN BAGI SISWA UNTUK MENUNJUKKAN APRESIASI.

ANDA JUGA MENUNJUKKAN APRESIASI ATAS TIAP KONTRIBUSI, GAGASAN SISWA SEKECIL APAPUN ITU.

7. BERKOLABORASI DENGAN MATA PELAJARAN LAIN SECARA BERKALA, ATAU DENGAN KELAS LAIN.

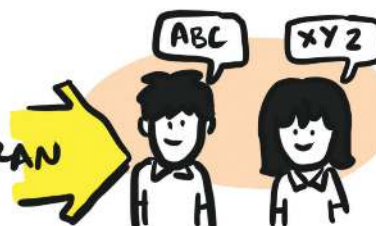
SEHINGGA SISWA MENYADARI SETIAP MATA PELAJARAN SEBETULNYA SALING TERHUBUNG DAN MENDUKUNG SATU SAMA LAIN.

8. MENANYAKAN PADA SISWA BAGAIMANA PERASAAN MEREKA, KESULITAN / PENGALAMAN APA YANG MEREKA DAPATKAN DARI KEGIATAN PEMBELAJARAN YANG BARU DILAKSANAKAN?

9. MEMBIASAKAN SISWA UNTUK MEMBERIKAN ALASAN ATAS GAGASAN MEREKA.

10. MEMINTA UMPAN BALIK ATAS PENGAJARAN ANDA, DISESUAIKAN DENGAN TINGKATAN ANDA.

BERBEDA-BEDA UNTUK KEBUTUHAN YANG BERBEDA-BEDA.

11. MENGANJURKAN SISWA UNTUK MENCATAT APAPUN YANG MENURUT MEREKA PENTING, DAN MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN YANG BERDIFERENSIASI.

f. Diferensiasi dalam Pengajaran

Setiap siswa memiliki kebutuhan dan kecepatan belajar yang berbeda-beda. Diferensiasi (ada pembedaan) akan membantu untuk memenuhi kebutuhan para siswa. Ini berarti Anda berupaya untuk mencari metode pengajaran, kegiatan pembelajaran atau sumber daya yang sesuai dengan kebutuhan para siswa sehingga pembelajarannya menjadi tepat sasaran dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Tujuannya tentu saja agar mereka berhasil mencapai tujuan pembelajarannya masing-masing.

Diferensiasi instruksi pembelajaran dapat dibuat berdasarkan hal berikut :

1) Membuat 3 tingkat kesulitan yang berbeda untuk satu kegiatan. Kelas akan mengerjakan kegiatan yang sesuai dengan kemampuan rata-rata siswa. Kemudian guru memberikan dukungan ekstra untuk para siswa yang kesulitan dengan suatu keterampilan atau konsep tertentu dan memberikan tantangan lebih bagi mereka yang di atas rata-rata.
2) Menempatkan siswa dengan berbagai tingkat kemampuan berbeda dalam satu kelompok kerja. Siswa yang tertinggal dapat belajar atau mendapatkan ide dari mereka yang memiliki kemampuan rata-rata atau lebih. Sementara siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata dapat mengembangkan pemahaman mereka dengan cara menjelaskan pada teman lainnya. Metode ini efektif dan menguntungkan semua pihak.
3) Membuat variasi kegiatan atau hasil akhir : Para siswa menuju tujuan yang sama melalui berbagai cara. Siswa diberi kebebasan untuk menciptakan karya yang sesuai dengan minat atau kemampuannya.

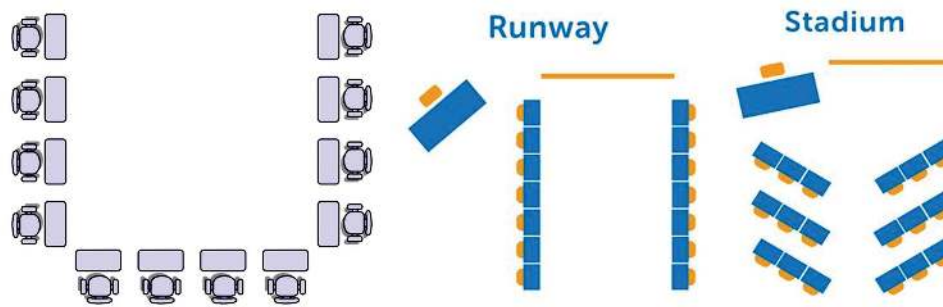
g. Alat Bahan *(Resources)*

Biasanya sumber daya yang dipakai meliputi apapun yang umumnya diperlukan untuk membuat karya seni rupa, seperti pensil, cat atau lempung. Namun jika sekolah tidak memiliki akses terhadap sumber daya tersebut atau sumber daya yang disarankan terlalu mahal, guru dapat menggunakan sumber daya lain yang tersedia di alam seperti misalnya batu, daun, ranting, kulit kerang atau bahan bekas/ bahan daur ulang seperti misalnya bekas kemasan, kardus, tutup botol atau plastik. Guru dapat menghubungkannya dengan konsep pengelolaan kebersihan lingkungan (dimensi profil Pelajar Pancasila Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia) dan kreativitas (dimensi Kreatif). Buku panduan ini juga menyediakan gambar atau link yang dapat digunakan untuk membantu pembelajaran. Sebaiknya kelas Seni Rupa memiliki akses pada air terutama untuk bersih-bersih setelah kegiatan yang mungkin kotor atau berantakan.

Seandainya sekolah memiliki sumber daya teknologi digital, ini dapat digunakan untuk melakukan riset, mencari gagasan dan memudahkan proses dokumentasi karya. Namun sangat disarankan untuk tidak semata bertumpu pada teknologi digital. Teknologi digital hanya digunakan apabila memiliki nilai tambah bagi siswa Anda. Tidak semua yang ada di internet merupakan informasi yang berguna dan layak disampaikan, sekolah dan guru harus pandai memilah dan memilih sumber yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

h. Faktor Keamanan

Keamanan adalah faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran seni rupa yang banyak melibatkan bahan dan alat, termasuk aneka alat pemotong dan penyambung. Hal-hal berikut sangat penting untuk diperhatikan:

1) Tata letak kelas memungkinkan guru untuk memantau seluruh Siswa. Tata letak kelas tidak harus selalu klasikal, namun dapat juga berbentuk huruf 'U' atau dikelompokkan menjadi beberapa titik meja.

2) Terutama saat bekerja dengan bahan yang basah seperti cat atau lempung, sebaiknya siswa menggunakan celemek/baju pelapis/plastik yang dapat melindungi seragam atau pakaian mereka.
3) Gunakan bahan yang tidak beracun dan aman untuk siswa (*non toxic*).
4) Berikan instruksi sejelas mungkin dan awasi siswa terutama saat bekerja dengan alat atau bahan yang berpotensi bahaya seperti benda tajam dan panas (contohnya gunting, cutter, pisau, lem super, lem tembak dll).
5) Pastikan lantai bersih dari benda apapun dan kering untuk mencegah kecelakaan karena tersandung atau terpeleset.
6) Sejak 6 minggu pertama, tanamkan rutin mengenai pemeliharaan, pembersihan dan perawatan karya, alat dan bahan mereka. Setiap siswa bertanggung jawab atas kebersihan dan keselamatan dirinya dan orang lain.
7) Saat bekerja dengan teknologi digital, guru juga perlu memperhatikan keselamatan elektronik *(e-safety)*, misalnya pastikan agar siswa tidak membagikan *password* pada orang lain, memasang filter agar siswa tidak terpapar dengan konten yang tidak patut, memeriksa situs yang akan digunakan terlebih dulu, termasuk menyiapkan siswa terhadap resiko-resiko yang mungkin mereka hadapi saat mengunggah karya atau komentar secara daring.

i. Keterlibatan Orangtua dan Lingkungan Terdekat

Pencapaian dan kemajuan seorang siswa terutama dipengaruhi oleh orangtua dan lingkungan terdekatnya. Penting sekali untuk melibatkan orangtua secara penuh untuk menyelaraskan pembelajaran di sekolah dan di rumah. Beberapa ide untuk melibatkan orangtua dan lingkungan terdekat dalam pembelajaran seni rupa antara lain:

1) Komunikasikan tujuan pembelajaran dan harapan capaian pembelajaran yang telah anda sepakati bersama para Siswa.
2) Komunikasikan mengenai sikap yang diharapkan dalam pembelajaran seni rupa (misalnya bahwa tidak ada yang salah atau benar dalam seni, setiap pencapaian sangat berarti, tiap anak memiliki minat, bakat dan kemampuannya masing-masing yang berbeda dengan yang lain, setiap siswa tidak berkompetisi dengan temannya namun diharapkan menjadi versi terbaik dirinya sendiri dll).
3) Bagaimana orangtua dan lingkungan terdekat dapat mendukung pembelajaran siswa.
4) Usulan kegiatan yang dapat dilakukan di rumah untuk menunjang pembelajaran siswa.
5) Membuat pameran atau pojok karya yang memajang karya siswa dan mengundang orangtua untuk ikut menyaksikan dan menghargai karya anaknya.
6) Di akhir semester atau tahun ajaran, siswa boleh membawa pulang karyanya yang paling mereka sukai.
7) Berkolaborasi dengan lingkungan sekitar sekolah yang memungkinkan siswa menciptakan karya untuk lingkungannya.

3. Pemantauan Dan Evaluasi

Pemantauan dan penilaian harian penting dilakukan agar guru dapat mendukung kemajuan siswa untuk memenuhi capaian pembelajarannya. Bagian ini akan membahas sebagai berikut:

a. Kriteria Sukses Pembelajaran.

b. Teknik untuk memantau kemajuan siswa agar guru dapat mengevaluasi langkah pembelajaran selanjutnya yang efektif.

c. Memberi umpan balik untuk memandu kemajuan siswa.

a. Kriteria Sukses Pembelajaran

Tujuan pembelajaran akan menyatakan apa siswa perlu pelajari, pahami dan lakukan. Kriteria sukses ini akan membantu siswa untuk mengetahui sejauh mana mereka sudah memenuhi capaian pembelajaran. Dengan mengetahui tujuan dengan jelas, fokus siswa diharapkan tetap terjaga dan mereka dapat menyusun strategi yang tepat untuk mencapainya.

Guru dapat menyatakan harapannya pada siswa dan sebaiknya melibatkan mereka untuk ikut menciptakan kriteria sukses sebuah kegiatan. Ini dapat menjadikan siswa memiliki kepemilikan terhadap kriteria tersebut sehingga mereka punya peluang lebih besar untuk menciptakan karya yang berhasil. Keberhasilan-keberhasilan kecil akan membangun kepercayaan diri siswa untuk berkarya lebih besar. Selain itu, keterlibatan siswa dalam menentukan kriteria sukses bagi dirinya sendiri juga memberikan dasar yang kuat bagi siswa untuk menilai dirinya sendiri dan kelompoknya.

Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah dengan menyediakan contoh pekerjaan dari tahun-tahun sebelumnya yang menurut anda memenuhi standar dan yang tidak memenuhi standar. Mintalah pendapat mereka mengenai kedua karya tersebut, apa yang menurut mereka dapat dipertahankan atau apa yang perlu dikembangkan dari karya tersebut.

b. Penilaian

Penilaian dilakukan dengan cara mengevaluasi penguasaan pengetahuan atau keterampilan siswa dalam melalui karya yang dihasilkannya. Setiap karya diharapkan bersifat unik dan menunjukkan orisinalitas gagasan sesuai dengan karakter, kepribadian, minat, kemampuan dan konteks siswa. Guru hanya mengajarkan pengetahuan dan keterampilan. Siswa diberi keleluasaan untuk menerjemahkan pengetahuan dan keterampilannya ke dalam karya yang kemudian diapresiasi bersama.

Beberapa metode penilaian yang dapat digunakan antara lain:

1) Jurnal Visual/ Buku Sketsa

Jurnal Visual atau buku sketsa ini merupakan sarana siswa untuk mengumpulkan, menyimpan dan menuangkan ide-ide atau hasil eksperimennya dalam bentuk tulisan dan gambar. Guru dan orangtua dapat meninjau kembali proses berpikir dan kreasi siswa melalui jurnal visualnya.

2) Portofolio

Portofolio merupakan sarana siswa untuk berlatih mendokumentasikan, merawat dan mengapresiasi karyanya. Melalui portofolio, siswa, orangtua dan guru dapat melihat perkembangan dan kemajuan siswa. Hasil pengamatan ini dapat digunakan sebagai informasi untuk merencanakan pembelajaran berikutnya agar menjadi efektif.

3) Proyek

Proyek merupakan sarana siswa melakukan penelitian, penyelidikan, eksplorasi dan/atau eksperimen terhadap suatu topik yang nyata dan relevan dalam kehidupan mereka sehari-hari. Proyek dapat dilakukan dalam kelompok kecil atau besar dengan pembagian peran kerja. Guru dapat menilai presentasi akhir proyek, laporan dan keterlibatan siswa.

4) Demonstrasi

Siswa menunjukan penguasaannya mengenai suatu topik atau kemampuannya mengerjakan suatu keterampilan tertentu di depan audiens tertentu (misalnya kelas, sekolah atau umum). Audiens dapat memberikan umpan balik terhadap tampilan tersebut.

5) Laporan

Siswa membuat laporan, esai atau bagan untuk menunjukkan pemahamannya mengenai suatu topik atau peristiwa tertentu.

6) Rubrik

Penilaian menggunakan rubrik atau tabel yang mencantumkan kriteria sukses tertentu.

contoh rubrik

Seni Rupa Kelas 6 – Semester 1	Rubrik Penilaian Unsur Budaya Lokal	
Nama :	Kelas :	Tanda Tangan Orangtua
Nama Guru :	Tanggal :	

Capaian	1	2	3	4	Nilai
Menggambar motif dari kain lokal Menggabungkan lebih dari 2 unsur budaya tertentu yang telah dipelajari dalam karya. • Penggunaan elemen atau prinsip rupa (30%) • Keterampilan dan teknik (30%)	Belum memenuhi standar 0 – 49%	Menuju Standar 50 – 74%	Memenuhi Standar 75 – 94%	Melampaui Standar 95 – 100%	
Membuat gambar motif kain lokal dengan teknik rintang warna Menggabungkan lebih dari 2 unsur budaya tertentu yang telah dipelajari dalam karya. • Penggunaan elemen atau prinsip rupa (30%) • Keterampilan dan teknik (30%)	Belum memenuhi standar 0 – 49%	Menuju Standar 50 – 74%	Memenuhi Standar 75 – 94%	Melampaui Standar 95 – 100%	
Menulis laporan pembuatan karya Membuat koneksi antara karyanya dengan karya orang lain/budaya tertentu dalam lisan dan tulisan dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai • Penggunaan elemen atau prinsip rupa (30%) • Keterampilan dan teknik (30%)	Belum memenuhi standar 0 – 49%	Menuju Standar 50 – 74%	Memenuhi Standar 75 – 94%	Melampaui Standar 95 – 100%	
Profil Pelajar Pancasila *Disesuaikan dengan salah satu dari 6 profil (Berakhlak Mulia, Mandiri, Bernalar Kritis, Berkebinekaan Global, Gotong Royong, Kreatif) yang ditanamkan dalam kegiatan tersebut.*	**Komentar Guru dari Hasil Observasi:** *Tidak diberi nilai angka*				

7) Penilaian Pribadi atau Kelompok

Bersama dengan guru, siswa meninjau kembali karyanya/ karya temannya dengan menggunakan rubrik yang mencantumkan kriteria sukses yang jelas

Beberapa contoh rubrik yang dapat digunakan dalam berbagai level:

Kelas :	Nama :			
MEWARNA DENGAN PEWARNA BASAH	☹	😐	☺	☺☺
Sesuai kriteria				
Kebersihan				
Sikap				

Kelas :	Nama :			
AKU BISA!	☹	😐	☺	☺☺
Berkarya dengan fokus				
Membersihkan area kerja				
Bertanya karena aku ingin tahu				

Logo Sekolah	Label Portofolio Kelas 4

Tanggal	**:**
Nama	**:**
Kelas	**:**
Mapel	**: Seni Rupa**
Topik	**: "Simbol Dalam Gunungan"**

Tujuan Pembelajaran:

Siswa mampu untuk :

- Mengenali dan menerapkan ragam hias dari suatu budaya tertentu dalam karya

Refleksi Siswa :

- Berapa jumlah simbol yang kamu gunakan? ______
- Apakah makna simbol yang kamu gunakan? ____ ____

Penilaian Guru:

Belum Mencapai Standar	
Menuju Standar	
Sesuai Standar	
Melampaui Standar	

Logo Sekolah	Tanggal :	
	Nama/kel:	
	Kelas:	9
	Mapel:	Seni Rupa
	Topik:	"Laporan Proyek Pembuatan Batik"

Tujuan Pembelajaran:

Siswa mampu untuk :

1. Bereksperimen, memilih dan menerapkan unsur budaya dan gaya tertentu, media, bahan, alat, proses atau teknologi untuk menyampaikan pesan dalam sebuah karya.
2. Mendeskripsikan dan mendokumentasikan proses perkembangan ide dan proses pengerjaan karya dalam lisan dan tulisan dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.
3. Merefleksikan efektivitas pesan dalam sebuah karya.

Refleksi Siswa :

- Referensi : ____
- Langkah Pengerjaan : ____
- Kesulitan yang dihadapi : ____
- Penilaian Pribadi : ____

- Umpan Balik dari Guru :

Penilaian Guru:

Belum Mencapai Standar	
Menuju Standar	
Sesuai Standar	
Melampaui Standar	

(ttd. dan nama jelas siswa) (ttd. dan nama jelas guru)

c. Umpan Balik

Umpan balik diperlukan agar siswa mengetahui sejauh mana kemajuan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan usaha mereka. Dengan umpan balik yang tepat, bermakna, dan membangun, siswa dapat mengembangkan langkah selanjutnya yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka.

Umpan balik yang paling efektif diberikan saat siswa tengah bekerja atau segera setelahnya. Siswa membutuhkan umpan balik agar memiliki kesempatan untuk melakukan perbaikan atau pemantapan atas kemampuannya.

Saat memberikan umpan balik, pastikan tujuan pembelajaran dan kriteria sukses yang jelas dan sudah disampaikan pada para siswa sebelumnya. Pastikan siswa mendapatkan informasi yang mereka perlukan agar mereka dapat menjawab pertanyaan berikut :

- Apakah kemajuan yang sudah saya capai?
- Apakah yang selanjutnya harus saya lakukan?

Beberapa jenis umpan balik :

1) Umpan Balik Lisan

Umpan balik lisan sangat sesuai untuk pertemuan tatap muka. Hal tersebut dapat dilakukan secara individu, kelompok atau seluruh kelas. Guru dan siswa dapat memberikan umpan balik pada satu sama lain dengan mengutamakan etika berkomunikasi, seperti bergiliran saat bicara dan tidak memotong pembicaraan orang lain, menggunakan kriteria sukses yang jelas dan tidak menyerang pribadi.

2) Umpan Balik Non Lisan

Sering tidak disadari bahwa ekspresi wajah dan bahasa tubuh adalah merupakan umpan balik juga. Misalnya dengan tersenyum atau mengangguk pada siswa. Kesadaran akan hal ini dapat membantu menciptakan suasana belajar yang positif.

3) Feedback Tertulis

Umpan balik juga dapat diberikan secara tertulis. Jika menggunakan tulisan tangan, pastikan bahwa tulisan tangan tersebut dapat jelas terbaca, sehingga siswa dapat membaca dan mengerti umpan balik tersebut. Cara ini sedikit memakan waktu, namun bukti tertulis merupakan bukti yang sangat kuat dan efektif. Guru dapat memberikan keleluasaan pada siswa untuk merespon umpan balik anda secara tertulis juga.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD kelas 1
Penulis: Dewi Miranti Amri dan Rizki Raindriati
ISBN 978-602-244-347-6 (jil.1)

Panduan Khusus Fase A 2

Panduan Khusus Fase A

A. Capaian Pembelajaran Fase A (Umumnya Kelas 1-2)

Fase A (Umumnya Kelas 1-2)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase A (Kelas 1-2 Sekolah Dasar) diharapkan siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan kembali secara visual. Fase A terdiri dari masa Pra-Bagan (*pre schematic period*) untuk kelas 1 SD dan masa Bagan (*schematic period*) untuk kelas 2 SD.

Pada masa Pra-Bagan diharapkan siswa dapat menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk merespon berbagai obyek dari dunia sekitarnya. Sedangkan pada masa Bagan, siswa diharapkan telah memiliki konsep bentuk yang lebih jelas.

Di akhir fase A, siswa mampu menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris sebagai ungkapan ekspresi kreatif dalam merespon berbagai obyek dari dunia sekitarnya dengan konsep bentuk yang jelas.

B. Capaian Pembelajaran (CP) Fase A Berdasarkan Elemen Dan Sub Elemen

Elemen	Sub-Elemen	Capaian Pembelajaran (Cp) Fase A
Mengalami	**A.1** Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era.	Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman kesehariannya secara visual dengan menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris.
	A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses.	
	A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa.	Siswa mengeksplorasi alat dan bahan dasar dalam berkarya. Siswa juga mengenali prosedur dasar dalam berkarya.

Menciptakan	**C.1** Menggunakan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses dengan keterampilan, kemandirian dan keluwesan yang semakin meningkat untuk menciptakan atau mengembangkan karyanya.	Siswa mampu menciptakan karya dengan mengeksplorasi dan menggunakan elemen seni rupa berupa garis, bentuk dan warna.
	C.2 Merekonstruksi bentuk sesuai dengan makna visual dan makna simbolik karya seni rupa dalam berbagai aliran, gaya serta visi penciptaan.	
	C.3 Memilih, menggunakan dan/atau menggabungkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan karyanya.	
Merefleksikan	**R.1** Menghargai dan memahami pengalaman estetik dan pembelajaran artistik.	Siswa mampu mengenali dan menceritakan fokus dari karya yang diciptakan atau dilihatnya (dari teman sekelas karya seni dari orang lain) serta pengalaman dan perasaannya mengenai karya tersebut.
	R.2 Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir tingkat tinggi dan bekerja artistik.	
Berpikir dan Bekerja Artistik	**BBA.1** Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang/merekonstruksi dan mengkomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan.	Siswa mampu mengenali dan membiasakan diri dengan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar. Siswa mengetahui dan memahami keutamaan faktor keselamatan dalam bekerja.
	BBA.2 Memiliki kepekaan untuk merespon dan menyambut tantangan dan kesempatan di lingkungannya.	
	BBA.3 Menghasilkan karya kreatif dan inovatif, baik aplikatif maupun ekspresif sebagai bagian dari berpikir kritis, merasakan dan menghayati serta menuangkan gagasan secara sistematis dan teknologis.	
	BBA.4 Meninjau dan memperbarui karya pribadi.	

Berdampak	**D.1** Memilih, menganalisa dan menghasilkan karya yang berdampak pada pembentukan karakter dan kepribadian diri sendiri maupun orang lain.	Siswa mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan atau minatnya.
	D.2 Mengaitkan gagasan dan temuan berpikir kritis terhadap mata pelajaran yang lain sebagai korelasi fisik, sistem dan nilai untuk pengembangan diri serta menguatkan kearifan lokal.	

Target Konten Pertahun Fase A (kelas 1-2)

Kelas 1	Kelas 2
• TKA1.1 Mengenal dan mengeksplorasi jenis garis berdasarkan bentuk dan arahnya • TKA1.2 Mengenal dan mengeksplorasi bentuk geometris dan non geometris • TKA1.3 Mengenal dan mengeksplorasi warna • TKA1.4 Mengenal dan mengeksplorasi pilihan pewarna kering • TKA1.5 Menggunting dan menempel dengan aneka alat pemotong dan perekat • TKA1.6 Menggambar hasil observasi • TKA1.7 Mengenal dan mengeksplorasi tekstur dengan teknik menggosok atau menempel	• TKA2.1 Menggunakan garis pijak (baseline) dalam gambar • TKA2.2 Mengenal dan mengeksplorasi warna primer dan sekunder • TKA2.3 Mengenali dan mengeksplorasi pola dan motif sederhana (a-b-a-b) • TKA2.4 Mengenal dan mengeksplorasi alat untuk membuat garis • TKA2.5 Mengenali dan mengeksplorasi elemen rupa dalam sebuah karya

C. Kosakata Seni Fase A

Elemen & Prinsip Seni

Garis:

- Horizontal – garis yang menyamping ke kiri dan ke kanan
- Vertikal – garis yang naik turun ke atas dan ke bawah
- Diagonal – garis yang mendaki dan menurun
- Spiral – (dalam bentuk) keluk atau putaran mengelilingi titik pusat
- Cekung – melengkung ke dalam
- Cembung – melengkung ke luar

Warna:

- Primer : warna dasar yang tidak bisa didapat dari mencampurkan warna lain yaitu Merah, Kuning dan Biru
- Sekunder : warna yang didapat dengan cara mencampurkan dua warna primer yaitu Jingga/Oranye, Hijau dan Nila/Ungu

Bentuk 2D:

- Bentuk geometris: lingkaran, oval/ lonjong/bulat telur, segitiga, segiempat, bujur sangkar.
- Bentuk organik : bentuk bebas yang terdapat di alam, bukan buatan manusia

Nilai:

- Bayangan
- Gelap
- Terang

Ruang:

- tumpang tindih/ berkelindan
- Jarak : jauh dekat

Tekstur:

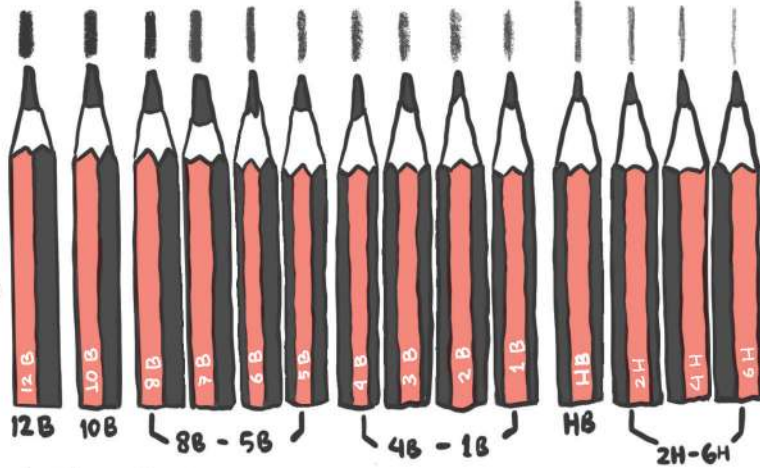
- Raba
- Kasar
- Halus
- Licin
- Berbulu
- Berserat

D. Pengetahuan Dasar Alat & Bahan

1. PENSIL

TERBUAT DARI GRAFIT MURNI

B MENGINFORMASIKAN KETEBALAN (BOLDNESS), YANG BERARTI KANDUNGAN GRAFITNYA LEBIH BANYAK

H MENGINFORMASIKAN KEKERASAN KOMPOSISI LEAD-NYA, YANG BERARTI KANDUNGAN TANAH LIATNYA LEBIH BANYAK.

ANGKA DI DEPAN HURUF MEMPERLIHATKAN TINGKAT KETEBALAN/KEKERASAN KOMPOSISI SUATU PENSIL.
MISALNYA 2H AKAN LEBIH KERAS DARI H/HB ATAU 2B AKAN LEBIH LEMBUT DAN TEBAL DIBANDINGKAN B. HB BERARTI PENSIL MEMILIKI KEDUA SIFAT KERAS DAN TEBAL.
KESALAHAN BEKERJA DENGAN PENSIL DAPAT DIHAPUS MENGGUNAKAN PENGHAPUS.

2. PENSIL MEKANIK

MEMILIKI RONGGA SELONSONG YANG DAPAT DIISI DENGAN SEBATANG GRAFIT MURNI YANG AKAN KELUAR DARI LUBANG PENSIL.

BESARAN BATANG GRAFIT/LUBANG PENSIL YANG UMUM DIGUNAKAN ADALAH 0.5mm DAN 0.7mm

3. PEWARNA KERING

PEWARNA YANG TIDAK MEMERLUKAN AIR UNTUK PENGGUNAANNYA.
MISAL:

A. PENSIL WARNA

TERBUAT DARI CAMPURAN LILIN/OIL DENGAN PIGMEN WARNA DAN AGEN PENGIKAT.
GORESAN PENSIL WARNA TIDAK BISA DIHAPUS

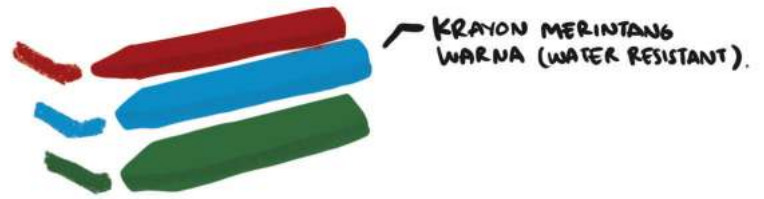
(B) SPIDOL

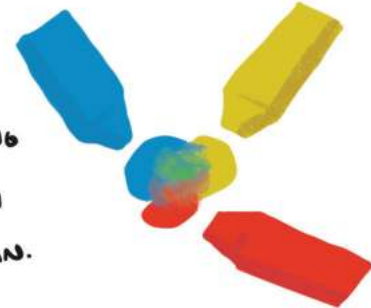
SEJENIS PENA YANG MEMILIKI SUMBER TINTA SENDIRI DAN UJUNGNYA TERBUAT DARI SERAT BERPORI DAN DITEKAN SEPERTI KAIN.

BIASANYA TINTA SPIDOL BERBAHAN DASAR ALKOHOL, SEHINGGA MEMBUTUHKAN TUTUP AGAR TIDAK MENGIRING.

BEBERAPA JENIS SPIDOL :

(C) KRAYON

KRAYON DIBUAT DARI LILIN DAN BERBENTUK BATANGAN MENGKILAP.

(D) OIL PASTEL

PASTEL MINYAK TERBUAT DARI LILIN DAN MINYAK.
BERBENTUK BATANGAN SEPERTI KRAYON. OIL PASTEL JUGA MERINTANG WARNA NAMUN SIFATNYA LEBIH BERMINYAK, LENGKET DAN MUDAH LUNTUR SEHINGGA MUDAH UNTUK DICAMPUR DENGAN GOSOKAN TANGAN.

(4.) PEWARNA BASAH

PEWARNA YANG MEMERLUKAN AIR UNTUK DAPAT DIGUNAKAN.

UMUMNYA BERUPA CAT, SEPERTI :

(5.) PEWARNA KERING DAN BASAH

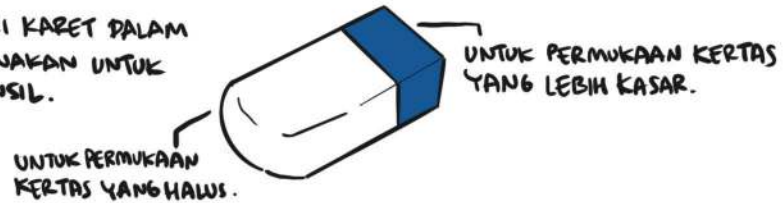
PEWARNA YANG DAPAT DIGUNAKAN KERING ATAU BASAH

PENSIL WARNA AQUARELLE
PERPADUAN PENSIL DAN CAT AIR.

6. PENGHAPUS

UMUMNYA TERBUAT DARI KARET DALAM ANEKA WARNA DAN DIGUNAKAN UNTUK MENGHAPUS GORESAN PENSIL.

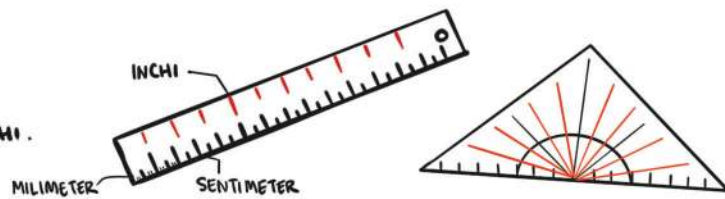
UNTUK PERMUKAAN KERTAS YANG LEBIH KASAR.

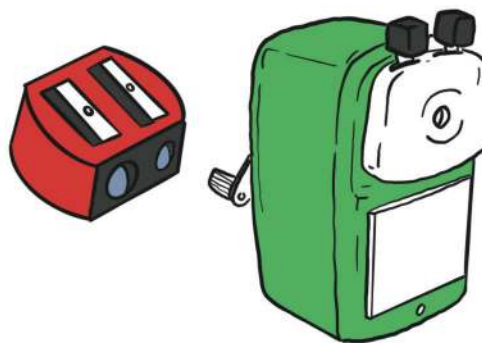
UNTUK PERMUKAAN KERTAS YANG HALUS.

7. PENGGARIS

ALAT PENGUKURAN INI UMUMNYA TERBUAT DARI PLASTIK / BESI DAN MEMILIKI UKURAN DALAM SENTIMETER, MILIMETER DAN INCHI.

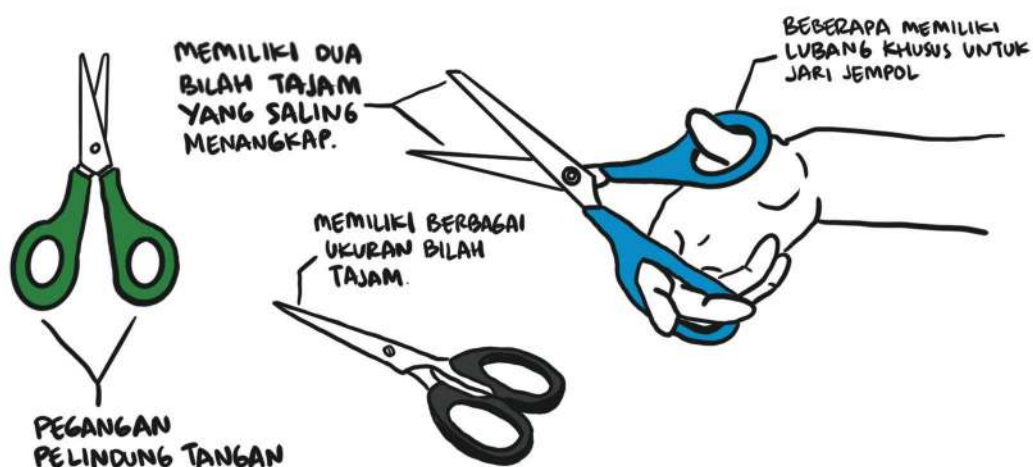
INCHI

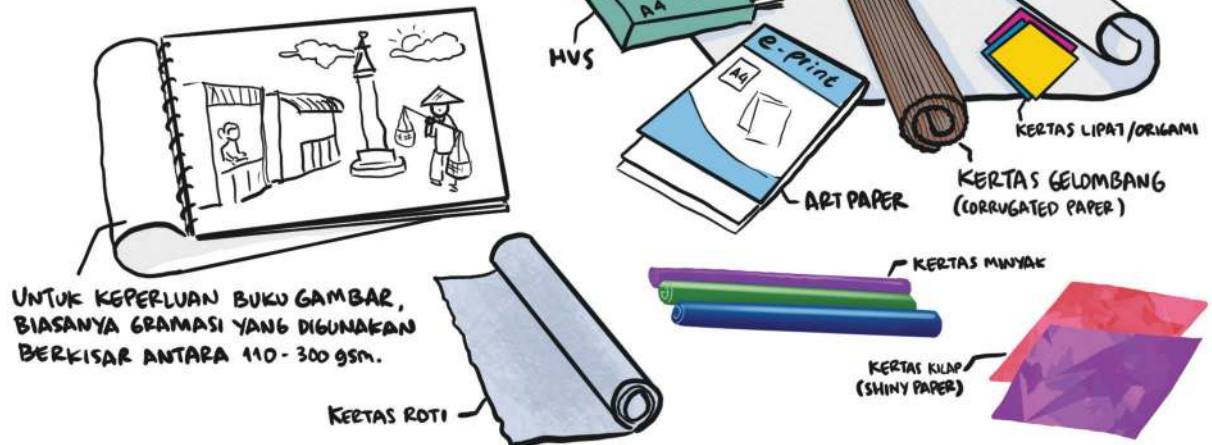
MILIMETER

SENTIMETER

8. RAUTAN

ALAT UNTUK MENAJAMKAN PENSIL YANG TERSEDIA UNTUK BERBAGAI PENSIL

9. GUNTING

ALAT UNTUK MENGGUNTING MEDIA YANG TIPIS SEPERTI KERTAS, KARTON, RAMBUT, KAIN ATAU SERAT.

PEGANGAN PELINDUNG TANGAN

10. KERTAS

TERBUAT DARI BUBUR SERAT KAYU DAN MEMILIKI ANEKA GRAMASI (BERAT DAN KETEBALAN KERTAS)

11. LILIN/PLASTISIN

LILIN LENTUR YANG MUDAH DIBENTUK DALAM ANEKA WARNA. UMUMNYA BERMINYAK.

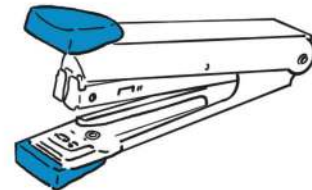
12. TANAH LIAT/LEMPUNG

TANAH YANG MEMILIKI SIFAT LENGKET, PLASTIS DAN MUDAH DIBENTUK. TANAH LIAT MERUPAKAN BAHAN BAKAR TEMBIKAR. UNTUK MEMBUAT TEMBIKAR, BENTUK YANG DIBUAT DARI TANAH LIAT PERLU DIBAKAR DALAM SUHU TINGGI DALAM KURUN WAKTU TERTENTU.

13. KLIP

PENJEPIT UNTUK MENYATUKAN BEBERAPA LEMBAR KERTAS/PLASTIK

14. PENGOKOT/STAPLER

ALAT DARI BESI YANG DIGUNAKAN UNTUK MEMAUT DUA BAGIAN MENJADI SATU

E. Daftar Kegiatan Kelas 1

Kegiatan pembelajaran dalam buku ini tidak harus dilakukan secara berurutan, namun ada beberapa kegiatan yang wajib dilakukan dimana siswa akan mendapatkan pengetahuan dan keterampilan dasar mengenai elemen seni rupa. Kegiatan wajib ditandai dengan (*). Kegiatan yang lain merupakan pilihan yang dapat disesuaikan dengan situasi dan kondisi siswa dan sekolah. Penyesuaian dapat dilakukan sesuai dengan ketersediaan bahan atau sumber daya yang ada.

Estimasi waktu per kegiatan adalah 1 pertemuan (2x35 menit). Guru dipersilakan untuk menyesuaikannya dengan profil murid dan kondisi sebenar di lapangan. Pada bagian ini terdapat contoh-contoh Rencana Pengajaran yang dapat digunakan. Contoh tidaklah baku bentuk dan urutannya. Guru dapat membuat dan mengembangkan RPP yang sesuai dengan ketersediaan sumber daya yang dimilikinya. Halaman di sebelah kiri merupakan lembar kerja siswa yang dapat digunakan untuk diperbanyak atau difoto dan diteruskan melalui *platform daring*. Halaman kanan merupakan lembar contoh RPP bagi guru.

1. Seni di Sekitarku (*)

Siswa berdiskusi mengenai aneka karya seni dan alasan mereka menciptakan karya seni. Peserta didik akan mengeksplorasi cara menggunakan media yang tersedia (mungkin pensil, krayon, pensil warna, spidol, kapur atau media lainnya). Siswa berdiskusi mengenai aneka karya seni dan alasan mereka menciptakan karya seni.

2. Aneka Garis (*)

Siswa mengidentifikasi aneka garis yang terdapat di sekitar mereka. Garis dibagi berdasarkan bentuknya menjadi lurus, bergelombang, zigzag, spiral, melingkar, lengkung. Garis juga dibagi berdasarkan arahnya menjadi vertikal, horizontal dan diagonal. Mereka akan menerapkan pengertian tentang garis tersebut ke dalam sebuah karya 2 dimensi, dan membandingkan media yang berbeda untuk menggambar garis.

3. Garis yang Menunjukkan Gerakan (*)

Siswa membentuk persepsi dan menggambarkan kualitas garis (misalnya tebal, tipis atau rapat, renggang) dengan cara menghubungkannya dengan suara atau gerakan tertentu. Mereka kemudian membuat gambar menggunakan berbagai macam garis sebagai bentuk respon terhadap musik tertentu.

4. Garis Membuat Bentuk (*)

Siswa membentuk persepsi tentang bagaimana garis lurus dan garis lengkung membuat bentuk geometris dan bentuk organik. Mereka kemudian menerapkan aneka bentuk ke dalam sebuah karya 2 dimensi sambil mengidentifikasi jenis garis dan ukuran bentuk yang digambarnya.

5. Membuat Bentuk dengan Potong & Tempel (*)

Siswa menggunakan pemahamannya akan berbagai bentuk untuk membuat kreasi binatang imajinasinya dalam bentuk kolase. Dalam proses membuat kolase, siswa juga akan berlatih menggunakan gunting dan lem dengan efektif.

6. Bentuk dalam Topeng

Siswa mendiskusikan mengapa orang menciptakan dan memakai topeng. Mereka akan mengidentifikasikan fitur-fitur yang terdapat dalam sebuah topeng, kemudian menciptakan topeng manusia atau hewan dengan bahan yang tersedia.

7. Warna, Garis dan Bentuk (*)

Siswa mendiskusikan perencanaan penggunaan garis, bentuk dan warna dalam sebuah karya. Mereka akan menciptakan sebuah karya atau desain dan merencanakan warna.

8. Bentuk yang Berulang (*)

Siswa mengidentifikasi garis, warna dan bentuk yang membentuk susunan berulang. Mereka akan membuat karya 2D dengan perulangan garis, warna dan bentuk.

9. Bentuk Huruf

Siswa mengenali tipografi sederhana, mereka mengetahui bahwa sebuah huruf dapat dituliskan dengan berbagai cara atau gaya. Mereka membuat sebuah papan nama atau kartu ucapan sederhana yang menggunakan tulisan tangan mereka sendiri.

10. Bentuk Besar dan Kecil dalam Arsitektur

Siswa mengamati aneka bentuk dan ukuran pada sebuah bangunan. Mereka belajar bahwa arsitektur merupakan bagian dari seni dan memiliki peran penting bagi kehidupan. Siswa dapat membuat gambar atau membuat kolase bentuk bangunan.

11. Membuat Model Bangunan

Siswa mempelajari mengenai arsitektur sebagai bagian dari seni. Mereka belajar bahwa sebuah model dapat membantu perencanaan bangunan yang sesungguhnya. Mereka dapat membuat gambar rumah dan model rumah dari karton atau barang daur ulang atau bahan lain yang tersedia disekitar.

12. Membuat Model sebuah Kota

Siswa mendiskusikan bagaimana keindahan kota mempengaruhi kebahagiaan mereka. Siswa membuat model tata letak kota sederhana dengan menggunakan model bangunan yang telah dibuat sebelumnya.

13. Lebih Jauh Tentang Garis (*)

Siswa mengamati aneka garis lurus dan lengkung dalam sebuah karya seni. Mereka diminta untuk mengembangkan sebuah garis menjadi bentuk yang mereka inginkan dan mereka dapat secara singkat menjelaskan bagaimana proses mereka mendapatkan gagasannya.

14. Tekstur dan Pola (*)

Siswa diajak untuk mengamati bagaimana setiap benda memiliki tekstur yang berbeda. Mereka diminta mencari benda yang memiliki tekstur kasar dan kemudian memindahkan kesan tekstur ke media 2 dimensi tersebut melalui teknik gosok atau membuat tekstur dengan mengulang garis atau bentuk tertentu.

15. Bentuk Pada Wajah

Siswa mengenali bentuk-bentuk dasar yang terdapat dalam fitur yang membedakan wajah seseorang dengan yang lainnya. Misalnya hidung merupakan gabungan segitiga dan lingkaran. Mereka menggambar atau membuat kolase untuk membuat potret wajah sendiri atau orang lain.

16. Observasi Hewan dan Tanaman (*)

Siswa mendiskusikan mengenai hewan kesayangan mereka. Apa ciri khas fisik hewan-hewan tersebut yang membuatnya berbeda dengan hewan lain? Mereka menggambar atau melukis atau membentuk hewan kesayangan mereka dengan menggunakan media yang dipilih.

17. Warna Primer dan Warna Sekunder (*)

Siswa mengidentifikasi warna primer dan sekunder. Mereka mempelajari prosedur pencampuran warna dengan menggunakan media kering seperti krayon minyak dan media basah seperti cat atau pewarna makanan.

18. Membuat Campuran Warna Gelap dan Terang (*)

Siswa mengidentifikasi warna gelap dan terang dalam sebuah karya seni. Mereka mempelajari prosedur pencampuran untuk menciptakan warna gelap dan terang dengan menggunakan media kering (krayon atau pensil warna) ataupun basah (cat atau pewarna makanan).

19. Keindahan Dedaunan

Siswa diajak untuk menyadari begitu banyak karya seni dibuat berdasarkan wimba dari alam sekitar. Siswa mendiskusikan aneka bentuk dedaunan yang ada di alam dan fitur fisik sehelai daun. Mereka akan membuat karya cetak dengan menggunakan pewarna basah dan dedaunan yang mereka pilih.

20. Temukan Inspirasi Karya Senimu (*)

Siswa mendiskusikan mengenai keindahan yang mereka lihat atau bisa dikerjakan selama liburan. Mereka membuat karya yang terinspirasi oleh liburan mereka.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD kelas 1
Penulis: Dewi Miranti Amri dan Rizki Raindriati
ISBN 978-602-244-347-6 (jil.1)

Kegiatan

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD kelas 1
Penulis: Dewi Miranti Amri dan Rizki Raindriati
ISBN 978-602-244-347-6 (jil.1)

1 Seni di Sekitarku

Seni ada di sekitarmu.

Amati, rasakan dan alami.

Selalu ada sisi yang spesial dan artistik.

Bahkan dari benda-benda yang biasa kamu lihat sehari-hari.

Gambar 4.1.1 Permen

Sumber : Sharon McCutcheon - www.unsplash.com

Gambar 4.1.2 Dinding Batu

Sumber : Sharon McCutcheon - www.unsplash.com

Gambar 4.1.3 Lemari Buku

Sumber : Deepigoyal - www.unsplash.com

Gambar 4.1.4 Lapak Penjual Buah

Sumber : Rachma Septia - www.unsplash.com

Gambar 4.1.5 Pemandangan Pancawati, Bogor

Sumber : Dokumen Kemdikbud, 2020

Kamu bisa membuat kreasi dari apa yang kamu amati.

Walaupun mengamati benda yang sama, kreasimu pasti akan berbeda dari kreasi orang lain.

Elemen Dan Sub-Elemen Capaian

Mengalami

A.1. Mengalami, merasakan, merespon, dan bereksperimen dengan aneka sumber,

A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi serupa.

Menciptakan

C.2 Memilih, menggunakan dan/atau menerapkan berbagai media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan tertentu.

Profil Pelajar Pancasila

Kreatif: *Saya dapat menghasilkan karya dan tindakan yang original.*

Mandiri: Regulasi: *Saya percaya diri dalam mengekspresikan ide saya melalui seni.*

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 1

- Siswa mampu mengasosiasikan definisi "indah" atau "artistik" dari benda-benda di sekitarnya.
- Siswa mampu mendokumentasikan hasil pengamatannya.
- Siswa percaya diri dalam memilih alat dalam proses dalam berkreasi.

Alat Bahan

- Kertas
- Pensil/krayon/arang/pulpen/spidol dan lain-lain; murid dipersilahkan memilih dan mencoba alat yang berbeda saat berkreasi.
- Guru dapat mempersiapkan beberapa benda artistik sebagai tambahan stimulus bagi murid

Eksplorasi

- Kegiatan ini merupakan pre-asesmen. Tanpa memberikan banyak arahan tentang elemen seni, guru dapat melihat seberapa jauh murid sudah dapat mengekspresikan elemen seni ke dalam kreasinya.
- Definisi "indah" atau "artistik" memiliki asosiasi yang berbeda-beda bagi setiap orang. Pada kegiatan ini murid diajak untuk mengamati dengan lebih detail dan menemukan sisi artistik dari benda-benda di sekitarnya.
- Dalam menggambar hasil pengamatan, alat yang digunakan bisa fleksibel. Pensil atau pulpen biasanya tersedia. Jika ingin memberikan kesempatan murid untuk mengeksplorasi berbagai alat lain, pastikan agar siswa memiliki waktu untuk mencoba atau untuk guru untuk memberikan model.

Aktivitas

- Ajak siswa untuk memilih benda yang artistik di sekitarnya.
- Diskusikan dengan murid alasan mereka memilih benda tersebut.
- Diskusikan definisi dari artistik berdasarkan benda-benda yang dipilih murid.
- Ajak siswa untuk melihat elemen garis pada benda yang dipilihnya.
- Murid menggambar hasil pengamatannya pada kertas.

Pengayaan

- Ajak siswa untuk menggunakan kosakata seni dalam mendeskripsikan garis yang digunakan dalam gambar.
- Siswa bisa mencoba untuk mengamati orang dan menggambarnya. Bisa berpasangan dengan teman untuk menjadi model gambar.

Berpikir & Bekerja Artistik

Gallery walk

Para siswa mendisplay gambar-gambarnya. Berikan kesempatan untuk mereka saling memberikan pendapat atau pertanyaan.

Pertanyaan esensial

- Apa yang membuat kreasimu berbeda dengan kreasi orang lain?
- Apa yang membuatmu memilih alat tertentu untuk membuat kreasi dari apa yang kamu amati?

Karya Seni Yang Dapat Dijadikan Referensi Visual:

- Karya lukisan Basoeki Abdullah: Siblings (1971)
- Karya patung Dolorosa Sinaga: Sufi Dancer (2013)
- Karya lukisan Yayoi Kusama: Pumpkin (1990)
- Karya macrame Agnes Hansella: Mountain (Bali, 2020)

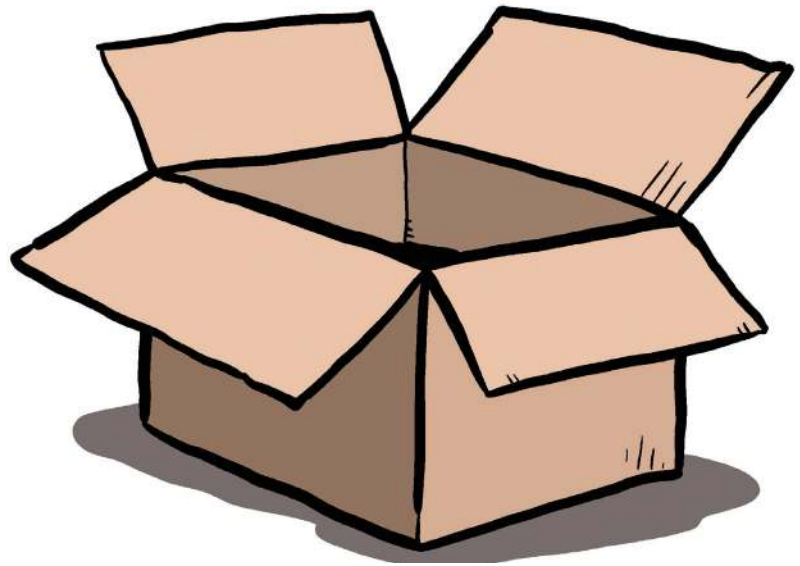
1 Seni di Sekitarku

Lihatlah gambar boks berikut ini.

Kemudian pejamkan mata Anda.

Bayangkan boks ini berisi benda paling indah yang pernah Anda lihat.

Benda apakah itu?

Seperti apa bentuknya?

Bagaimana warnanya?

Apakah permukaannya kasar atau halus?

Apakah benda tersebut memiliki bau?

Masih pejamkan mata Anda.

Sekarang bayangkan Anda akan memasukkan foto sebuah pemandangan terindah yang pernah anda lihat ke dalam boks ini.

Pemandangan apakah itu?

Di manakah Anda melihat pemandangan tersebut?

Bagaimana perasaan Anda ketika melihat pemandangan itu?

Terakhir,

Bayangkan Anda akan memasukkan beberapa lembar kertas ke dalam boks ini.

Setiap kertas berisi satu kata sifat.

Kata-kata sifat tersebut adalah kata sifat yang ingin Anda rasakan dan alami melalui pelajaran Seni Rupa.

Kata-kata sifat tersebut adalah kata sifat yang juga ingin Anda tanamkan pada siswa anda melalui pelajaran Seni Rupa.

Kata-kata apa saja yang Anda masukkan?

Kreativitas?

Apresiasi?

Keindahan?

Kepercayaan diri?

Kemanusiaan?

Sekarang, perlahan Anda akan membuka mata.

Tarik napas dalam-dalam dan hembuskan perlahan.

Bagaimana pengalaman Anda barusan?

Kami mengucapkan selamat apabila Anda merasa nyaman dengan pengalaman barusan.

Kami juga mengucapkan selamat apabila Anda merasa tidak nyaman dengan pengalaman barusan karena Anda sudah berani mengambil resiko dan bersedia merasa tidak nyaman.

Dua hal itu adalah langkah awal yang sangat baik menuju kreativitas.

Boks ini adalah bekal Anda untuk sepanjang tahun ajaran berikut.

Setiap kali Anda merasakan kebuntuan atau kelelahan,

buka kembali boks ini untuk mendapatkan energi dan ide-ide baru.

Anda boleh mengganti isinya setiap saat Anda merasa mendapatkan ide atau pengalaman estetika baru yang menurut Anda lebih sesuai untuk disimpan.

Sekali lagi,

Kami mengucapkan selamat belajar dan berbagi bersama siswa-siswi Anda!

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD kelas 1
Penulis: Dewi Miranti Amri dan Rizki Raindriati
ISBN 978-602-244-347-6 (jil.1)

2 Aneka Garis

Yuk amati elemen garis pada gambar-gambar berikut ini.

Dapatkah kamu menemukan garis lurus?

Garis lengkung? Garis spiral? Garis tebal dan tipis?

Gambar 4.2.1 Garis Spiral Pada Moluska

Sumber : Kevin Bergen - www.unsplash.com

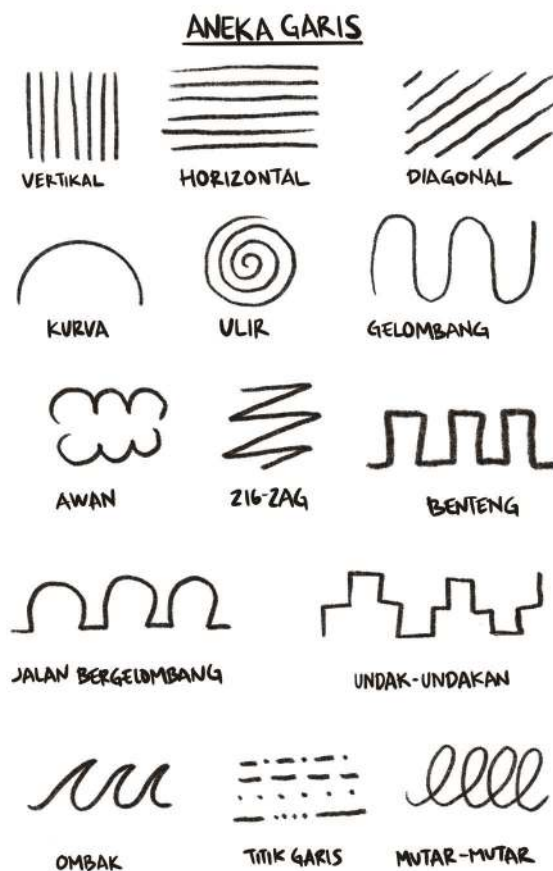
Gambar 4.2.2 Garis Lengkung Tebal dan Tipis Pada Pohon

Sumber : Mila Tovar - www.unsplash.com

Gambar 4.2.3 *Garis Bergelombang Horizontal dan Diagonal*

Sumber : Lina White - www.unsplash.com

Gambar 4.2.4 Garis Lurus dan Lengkung, Vertikal dan Diagonal

Sumber : Thareq Shuva - www.unsplash.com

Elemen Dan Sub-Elemen Capaian

Mengalami

Menciptakan

C.1 Mempelajari bagaimana menggunakan berbagai media (pensil/krayon).

Merefleksikan

R.1 Menghargai pengalaman dan pembelajaran artistik.

Profil Pelajar Pancasila

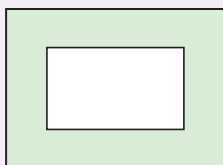
Kreatif: Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal: *Saya dapat mengaplikasikan ide baru sesuai dengan konteksnya untuk mengatasi persoalan.*

Bernalar Kiritis: Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan: Saya dapat menggunakan kosakata seni.

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 2

- Siswa mampu mengidentifikasi berbagai jenis garis, pada gambar ataupun pada benda-benda di sekitarnya.
- Siswa dapat menggambar sebuah pohon dengan menggunakan beberapa macam garis.
- Siswa membandingkan dan mengambil kesimpulan tentang arti garis tipis dan garis tebal yang ditemukan pada pohon.

Alat Bahan

- Kertas
- Pensil/krayon
- Jendela bidik *(viewfinder).* Cara membuatnya: siapkan bekas kotak susu atau kotak makanan. Potong seperti bentuk di bawah ini.

Eksplorasi

Ingatkan agar siswa percaya diri dan bangga akan karyanya sendiri. Setiap siswa unik, sehingga gambar yang dihasilkan masing-masing orang pun unik.

Aktivitas

- 1. Ajak siswa untuk membaca tulisan pada modul murid.
- 2. Bandingkan gambar-gambar yang diberikan. Fokus perhatian pada elemen garis. Apa persamaannya? Apa perbedaannya?
- 3. Ajak siswa untuk menggunakan jendela bidik yang telah dipersiapkan. Biarkan mereka berkeliling untuk mencari berbagai jenis garis dari benda-benda di sekitar mereka.
- 4. Jelaskan bahwa siswa akan memperlihatkan pemahamannya tentang garis dengan menggambar sebuah pohon. Bisa pohon imajinatif, ataupun pohon realistis.
- 5. Ingatkan siswa untuk menggunakan seluruh area kertas, menggunakan garis yang bervariasi untuk menggambar bagian akar, batang, dahan, ranting. Tambahkan detail lainnya jika perlu: rumput, burung, tupai, awan.

Pengayaan

Ajak siswa untuk membayangkan dirinya sebagai sebuah pohon. Apa yang terjadi ketika pohon tumbuh? Bayangkan biji di dalam tanah tumbuh menjadi tunas, muncul ke permukaan tanah, makin lama makin tinggi, dahan dan rantingnya pun makin besar/ Bayangkan pohon tersebut menyapa matahari pagi yang memberinya sinar untuk tumbuh. Bayangkan apa yang terjadi saat hujan datang, atau angin sepoi-sepoi tiba-tiba berubah menjadi angin yang besar. Bayangkan binatang-binatang yang hidup dan bermain di sekitar pohon itu.

Berpikir & Bekerja Artistik

Gallery walk

Para siswa mendisplay gambar-gambarnya. Berikan kesempatan untuk mereka saling memberikan pendapat atau pertanyaan.

Pertanyaan esensial

- Apa perbedaan cara membuat garis tipis dan garis tebal?
- Bagaimana kamu dapat membandingkan ranting yang tebal dan ranting yang tipis?

Karya Seni Yang Dapat Dijadikan Referensi Visual:

- Karya lukisan Adi Dharma aka stereoflow: Beats and Pieces (2017)
- Karya lukisan Barli Sasmitawinata: Dua Gadis (2000)
- Karya lukisan Krasner: Untitled (1948)

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD kelas 1
Penulis: Dewi Miranti Amri dan Rizki Raindriati
ISBN 978-602-244-347-6 (jil.1)

3 Garis yang Menunjukkan Gerakan

Lihatlah semua garis ini. Semua menunjukkan gerakan.

Mari gerakkan jari atau tanganmu mengikuti garisnya. Garis seperti apa yang kamu rasakan?

Sekarang pejamkan matamu. Dengarkan lagu yang diputarkan gurumu. Gerakkan tanganmu mengikuti irama lagu. Garis seperti apa yang kamu dapatkan?

Gambar 4.3.1 Rambut Bergelombang

Sumber : Paul Siewert - www.unsplash.com

Gambar 4.3.2 Lengkung Ombak

Sumber : Matthew Hume - www.unsplash.com

Gambar 4.3.3 Asap Vertikal dan Diagonal

Sumber : Dan Hadfield - www.unsplash.com

Gambar 4.3.4 Gerakan Ombak

Sumber : Adam Azim - www.unsplash.com

Gambar 4.3.4 Garis Bergerak Dari Satu Titik ke Titik Lainnya

Sumber : Dokumen Kemdikbud, 2020

Elemen Dan Sub-Elemen Capaian

Mengalami

A.1. Mengalami, merasakan, merespon, dan bereksperimen dengan aneka sumber.

A.2 Eksplorasi aneka media dan proses.

Menciptakan

C.1 Mempelajari bagaimana menggunakan berbagai media (pensil/krayon).

C.2 Memilih, menggunakan dan/atau menerapkan aneka media yang sesuai dengan tujuan tertentu.

Profil Pelajar Pancasila

Mandiri: Regulasi: *Saya dapat menyelesaikan tugas-tugas dalam waktu yang telah disepakati.*

Kreatif: Menghasilkan gagasan dan karya yang orisinal: Saya mencari inspirasi untuk membantu memunculkan ide-ide sendiri; *Saya dapat menghubungkan gagasan-gagasan yang ada dalam merespon dan membuat karya seni.*

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 3

- Siswa mampu merasakan arah dan gerakan yang direpresentasikan oleh garis.
- Siswa mengeksplorasi garis dalam hubungannya dengan musik dan perasaan.

Alat Bahan

- Kertas
- Pensil/krayon/arang/pulpen/spidol dan lain-lain; murid dipersilahkan memilih dan mencoba alat yang berbeda saat berkreasi.
- Beberapa jenis lagu dengan irama yang bervariasi: keroncong, dangdut, rock, klasik, gamelan, dll.

Eksplorasi

- Ajak siswa untuk menelusuri garis yang ada pada gambar-gambar pada modul murid.
- Bentuk garis seperti apakah yang dirasakan? Apakah garis tersebut statis atau dinamis?
- Ajak siswa untuk membayangkan bentuk garis yang terbentuk dari gerakan seperti kertas yang melayang di udara, ikan yang berenang di kolam, ular yang merayap pada pasir, dan lain-lain. Benda-benda lain apakah di sekelilingmu yang bisa kamu gambarkan gerakannya dengan beberapa macam garis?

Aktivitas

- Siapkan kertas. Sediakan berbagai macam alat gambar yang dapat dipilih oleh anak. Jenisnya usahakan beragam, dari yang bisa membuat garis dengan berbagai macam ketebalan, dan garis dengan berbagai macam warna.
- Berikan penjelasan pada siswa bahwa akan ada beberapa jenis musik yang didengarkan bersama-sama.
- Dengan menutup mata saat mendengarkan lagu tertentu, ajak siswa untuk membayangkan bagaimana bentuk garis yang terbentuk dengan irama tersebut. Variasikan dengan beberapa lagu lainnya.
- Minta siswa untuk membuka mata. Perdengarkan kembali lagu-lagu tersebut, lalu ajak mereka untuk menggambarkannya di kertas. Persilakan anak untuk mengganti alat gambarnya, jika mereka merasa perlu menggantinya agar garis yang digambar sesuai dengan irama musik yang didengar.

Pengayaan

Jika memungkinkan untuk menyediakan krayon dan cat air, siswa dapat mencoba teknik *wax-resistant* (tahan lilin). Gunakan krayon untuk menggambar garis-garis tersebut. Setelah itu, sapukan cat air. Amati apa yang terjadi dengan cat air pada bagian garis yang digambar dengan krayon.

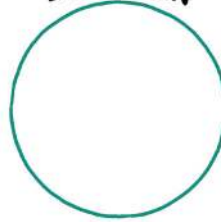
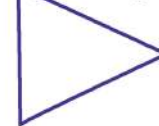
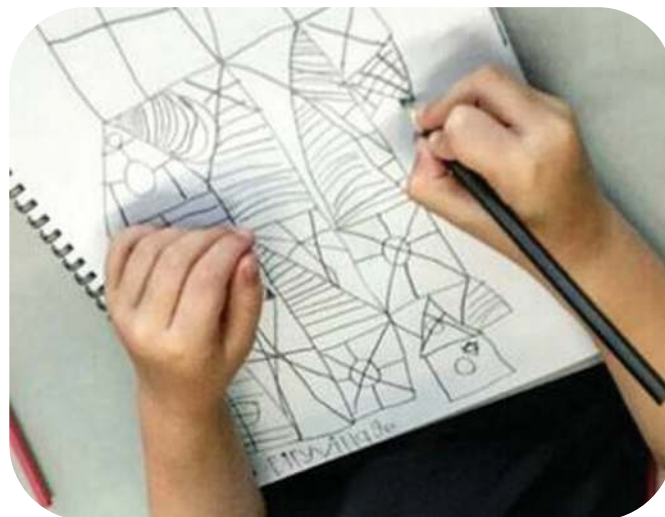
Berpikir & Bekerja Artistik

Integrasi Seni Rupa dan Seni Tari:

Ajak siswa untuk menari mengikuti musik, dan membayangkan jejak garis-garis apa yang terbentuk, Minta mereka untuk membandingkan garis-garis yang mungkin terbentuk oleh tarian yang diiringi oleh musik gamelan Bali, dibandingkan dengan musik seruling Sunda.

Karya Seni Yang Dapat Dijadikan Referensi Visual:

- Karya Zaky Arifin: Conundrum #1 (2014)
- Karya-karya ilusi optik seniman Bridget Riley: Descending (1965-1966)
- Karya Wassily Kandinsky: Transverse Line (1923)
- Karya Kartika Affandi: Fishing Boat Perahu Eretan (1993)

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD kelas 1
Penulis: Dewi Miranti Amri dan Rizki Raindriati
ISBN 978-602-244-347-6 (jil.1)

4 Garis Membuat Bentuk

Gambar 4.4.1 Contoh Menggambar Komposisi Aneka Bentuk

Sumber : Dokumen Kemdikbud, 2020

Elemen Dan Sub-Elemen Capaian

Mengalami

A.1. Mengalami, merasakan, merespon, dan bereksperimen dengan aneka sumber.

A.2 Eksplorasi aneka media dan proses.

Menciptakan

C.1 Mempelajari bagaimana menggunakan berbagai media (pensil/krayon).

C.2 Memilih, menggunakan dan/atau menerapkan aneka media yang sesuai dengan tujuan tertentu.

Profil Pelajar Pancasila

Kreatif: Menghasilkan karya dan tindakan yang original: *Saya dapat mengaplikasikan ide baru sesuai dengan konteksnya untuk mengatasi persoalan.*

Mandiri: Regulasi Diri: *Saya dapat menyelesaikan tugas-tugas dalam waktu yang telah disepakati.*

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 4

- Siswa memahami bahwa berbagai jenis bentuk dibentuk oleh berbagai macam garis.
- Siswa dapat mengidentifikasi nama-nama bentuk geometris (segitiga, segiempat, lingkaran, oval, trapesium) dan bentuk organik.

Alat Bahan

- Kertas warna, atau kertas koran, atau majalah bekas.
- Pensil, atau alat gambar lain.
- Foto rumah atau truk atau mobil, sebagai alat peraga. Lebih baik jika dapat melakukan pengamatan langsung.

Eksplorasi

- Jelaskan pada siswa, bahwa jika sebuah garis bergerak dari sebuah titik A, berjalan kemana-mana terlebih dahulu dan kemudian kembali lagi ke titik A, maka ia akan membuat sebuah bentuk.
- Ajak siswa untuk mengamati dan menebak, apakah yang membuat bentuk geometris dan bentuk organik berbeda?
- Minta siswa untuk menutup mata dan membayangkan rumahnya. Angkat tangan dan sebutkan benda apa yang ia ingat, saat guru menyebutkan nama-nama bentuk. Misalnya: saat guru menyebutkan "segiempat", maka siswa bisa menyebutkan "pintu" atau "TV" atau "talenan".

Aktivitas

- Siswa membuat gambar imajinasi tentang rumah atau truk. Mereka dapat memilih dengan memberikan alasannya masing-masing. Motivasi mereka untuk menggunakan berbagai macam jenis garis dan berbagai macam bentuk.
- Bantu siswa untuk menggambarkan pengamatan dan pengalamannya secara detail, termasuk menggambar benda-benda yang kecil seperti pegangan pintu, pot bunga, bemper, lampu belakang, lubang bahan bakar dll.

Pengayaan

Guru dapat memberikan tantangan lebih dengan:

- Mengintegrasikan kegiatan berhitung, misalnya: "Coba atur agar bentuk geometris yang kamu gambar lebih banyak daripada bentuk organik."
- Mengamati kain tenun tradisional, lalu mengajak anak untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk geometris pada elemen dekoratif kain tenun tersebut.

Berpikir & Bekerja Artistik

Pertanyaan esensial

- Apakah yang paling kamu sukai dari karyamu? Kenapa kamu menyukainya?
- Darimana kamu mendapatkan idemu? Apa atau siapa yang menjadi inspirasimu?

Karya Seni Yang Dapat Dijadikan Referensi Visual:

- Motif pada ubin klasik Jogja
- Karya Piet Mondrian: Broadway Boogie Woogie (1942-1943)
- Karya-karya WPAP (Wedha Pop-Art Portrait) dari inpirasi karya Wedha Abdul Rashid
- Karya Krasner: Blue Square (1939-1943)

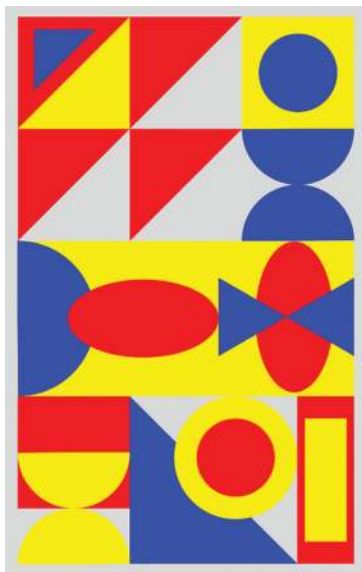
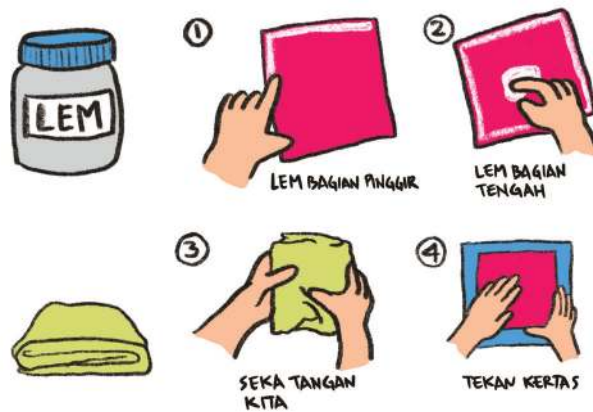
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD kelas 1
Penulis: Dewi Miranti Amri dan Rizki Raindriati
ISBN 978-602-244-347-6 (jil.1)

5 Membuat Bentuk dengan Potong & Tempel

A.

Gambar 4.5.1 Bentuk-Bentuk Geometris pada Beruang
Sumber : Dokumen Kemdikbud, 2020

Gambar 4.5.2 Quilt Dari Kain Perca Karya Dita W.Yolashasanti
Sumber : @ditut - www.instagram.com

B.

Gambar 4.5.3 Contoh Komposisi Aneka Bentuk
Sumber : Dokumen Kemdikbud, 2020

Gambar 4.5.4 Prosedur Menempel
Sumber : Dokumen Kemdikbud, 2020

Elemen Dan Sub-Elemen Capaian

Mengalami

A.1. Mengalami, merasakan, merespon, dan bereksperimen dengan aneka sumber.

A.2 Eksplorasi aneka media dan proses.

Menciptakan

C.1 Mempelajari bagaimana menggunakan berbagai media (pensil/krayon).

C.2 Memilih, menggunakan dan/atau menerapkan aneka media yang sesuai dengan tujuan tertentu.

Merefleksikan

R.1 Menghargai pengalaman dan pembelajaran artistik.

Profil Pelajar Pancasila

Kreatif: Menghasilkan gagasan yang orisinal: *Saya tidak takut untuk membuat kesalahan karena saya tahu saya bisa belajar dari kesalahan tersebut.*

Bergotong Royong: Kolaborasi: Saya bekerja sama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama; *Saya dapat berkoordinasi, menjadi pemimpin ataupun menjadi yang dipimpin.*

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 5

- Siswa mampu berkreasi dan mampu memilih bentuk yang diperlukannya.
- Siswa dapat mengidentifikasi nama-nama bentuk geometris dan bentuk organik.
- Siswa dapat menggunakan lem dan gunting untuk membuat kolase.

Alat Bahan

- Pensil, atau alat gambar lain.
- Gunting dan lem
- Kertas warna, atau kertas koran, atau majalah bekas
- Berbagai macam ukuran (besar, sedang, kecil) dari bentuk segitiga, segiempat, lingkaran dan oval.
- Berbagai foto binatang

Eksplorasi

- Ajak siswa untuk mengobservasi gambar binatang seperti poin A dan membayangkan bentuk geometris apa yang membentuknya. Observasi juga gambar-gambar binatang lain, jika ada.
- Tunjukkan gambar di poin B, ajak siswa untuk mengidentifikasi bentuk apa yang mereka lihat. Apa yang bisa mereka ceritakan tentang warna-warnanya? Bagaimana tentang ukuran bentuk yang satu dengan bentuk yang lain?

Aktivitas

- Jelaskan bahwa seorang seniman dapat menggunakan bentuk-bentuk sederhana untuk membuat karya. Masing-masing karya adalah unik, karena masing-masing seniman dapat menggunakan bentuk, ukuran dan penempatan yang berbeda pada karyanya.
- Jelaskan bagaimana menggunakan lem yang baik, yaitu dengan mengoleskannya tipis-tipis di sepanjang sisi bentuk, dan kemudian sedikit olesan di bagian tengah.
- Ajak siswa untuk mengobservasi bentuk-bentuk yang sudah disediakan guru. Jelaskan bahwa mereka akan membuat kolase dan membentuk seekor binatang imajinasi. Mereka dapat memilih bentuk-bentuk yang disediakan guru, menggabungkannya untuk membentuk binatang imajinasinya, dan kemudian menempelkannya pada kertas yang disediakan.
- Siswa dapat diminta untuk bekerja berpasangan untuk membuat kolase binatang imaginasinya. Motivasi siswa agar dapat saling mendengarkan pendapat rekannya, dan sepakat dalam pembagian kerja menyelesaikan karyanya.

Pengayaan

Siswa dapat menggambar bentuk pada halaman berwarna dari majalah bekas, untuk kemudian digunting dan digunakan untuk membuat kolase binatang imajinasinya.

Berpikir & Bekerja Artistik

Pertanyaan esensial

- Apakah yang paling kamu sukai dari karyamu? Kenapa kamu menyukainya?
- Bagian mana yang paling mudah kamu lakukan?
- Bagian mana yang dirasa tersulit bagimu? Bagaimana kamu mengatasi kesulitanmu?

Karya Seni Yang Dapat Dijadikan Referensi Visual:

- Karya kolase Ika Vantiani: Red Houses (2009)
- Karya kolase Resatio Adiputra: Currency Series (2017)
- Karya lukisan Paul Klee: Castle and Sun (1928)

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD kelas 1
Penulis: Dewi Miranti Amri dan Rizki Raindriati
ISBN 978-602-244-347-6 (jil.1)

6 Bentuk dalam Topeng

A. Ragam topeng tradisional dari Indonesia:

Gambar 4.6.1 Topeng Bali

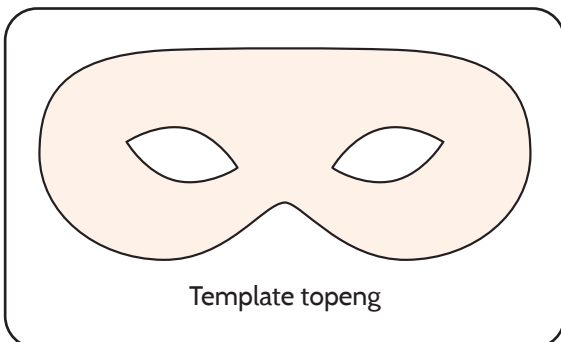
Sumber : https://panduanwisata.id/files/2015/05/Topeng-Wayang-Bali-budaya-indonesia.jpg

Gambar 4.6.2 Topeng Dayak

Sumber : http://kerajinantopengaldipenta.blogspot.com/2015/03/jenis-jenis-topeng-menurut-asal.html

Gambar 4.6.3 Topeng Suksesi Perang Jawa

Sumber : https:www.pngwing.com/id/free-png-hrzgq

B. Berkreasi membuat topeng

Gambar 4.6.4 Prosedur dan Hasil Membuat Topeng Simetris

Sumber : Dokumen Kemdikbud, 2020

Elemen Dan Sub-Elemen Capaian

Mengalami

A.1. Mengalami, merasakan, merespon, dan bereksperimen dengan aneka sumber.

A.2 Eksplorasi aneka media dan proses.

A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa .

Menciptakan

C.1 Mempelajari bagaimana menggunakan berbagai media (pensil/krayon).

C.2 Memilih, menggunakan dan/atau menerapkan aneka media yang sesuai dengan tujuan tertentu.

Profil Pelajar Pancasila

Berkebinekaan Global: Mengenal dan menghargai budaya: *Saya mengenali, mengidentifikasi, dan mendeskripsikan berbagai macam budaya dan karya seninya di tingkat lokal, regional, nasional, dan global.*

Bernalar Kritis: Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan: Saya dapat menggunakan kosakata seni (simetri); *Saya menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman saya dalam seni*.

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 6

- Siswa mengenal berbagai macam topeng dari Indonesia.
- Siswa mengenal konsep simetri.
- Siswa menggunakan teknik lipat, gunting dan tempel untuk membuat topeng kertas.

Alat Bahan

- Pensil, atau alat gambar lain.
- Gunting dan lem
- Kertas warna, atau kertas koran, atau majalah bekas
- Template topeng di bagian mata. Guru bisa menyiapkannya dulu sejumlah anak sebelum kelas dimulai.

Eksplorasi

- Dengan melihat beberapa contoh topeng dari berbagai daerah di Indonesia, ajak siswa untuk berdiskusi dengan menggunakan strategi Lihat, Pikir, Tanya. Apa fungsi topeng-topeng tersebut? Bagaimana topeng tersebut dibuat? Apakah warna dan bentuknya memiliki arti tertentu?
- Ajak anak untuk memperhatikan sisi kiri dan sisi kanan dari topeng. Tutup salah satu sisi topeng. Apa kira-kira yang bisa kamu perkirakan di sisi yang satunya?

Aktivitas

- Jelaskan pada siswa bahwa mereka akan membuat topeng dengan bentuk simetri. Mereka akan menggambar dan menggunting sendiri bentuk-bentuk yang akan digunakan untuk topeng.
- Contohkan pada siswa untuk melipat kertas, menggambar bentuk, dan mengguntingnya.
- Siswa mempraktekkan aktivitas mempersiapkan bentuk-bentuk untuk membuat topeng simetris.
- Siswa menempelkan bentuk-bentuk yang sudah disiapkan pada template topeng. Ajak mereka untuk memperhatikan warna, ukuran dan penempatan masing-masing bentuk tersebut, agar mendapatkan bentuk topeng yang artistik.

Pengayaan

Ajak siswa untuk bereksplorasi dengan bentuk-bentuk organik. Bentuk organik yang bagaimana yang mudah digambar? Mudah digunting? Mudah ditempel?

Berpikir & Bekerja Artistik

Pertanyaan esensial

Saat melihat berbagai jenis topeng dari berbagai budaya:

- Apa yang kamu lihat? Apa yang kamu pikirkan? Apa yang ingin kamu tanyakan?
- Apa perbedaan yang kamu amati? Apa persamaan yang kamu amati?

Saat melakukan proses kreatif:

- Bagian mana yang terasa paling mudah dalam proses pembuatan karyamu?
- Bagian mana yang terasa sulit?
- Bagaimana strategimu untuk mengatasi kesulitan tersebut? Apa yang kamu rasakan setelah kamu berhasil mengatasi bagian yang tersulit dalam proses berkaryamu?

Karya Seni Yang Dapat Dijadikan Referensi Visual:

- Karya lukisan Georgia O'Keeffe: Cow's Skull: Red, White, and Blue (1931)
- Karya-karya lukisan arang Heather Hansen: Emptied Gestures (2013)
- Karya Maya Hayuk: Big Bang Breakthrough 2 (2013)

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD kelas 1
Penulis: Dewi Miranti Amri dan Rizki Raindriati
ISBN 978-602-244-347-6 (jil.1)

7 Warna, Garis dan Bentuk

Warna Panas
Warna Dingin
Warna Netral
coklat
hitam
abu-abu
putih

Gambar 4.7.1 Aneka Jenis Warna

Sumber : Dokumen Kemdikbud, 2020

Elemen Dan Sub-Elemen Capaian

Mengalami

A.2 Eksplorasi aneka media dan proses.

A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa.

Menciptakan

C.2 Memilih, menggunakan dan/ atau menerapkan aneka media yang sesuai dengan tujuan tertentu.

Merefleksikan

R.1 Menghargai dan memahami pengalaman estetik dan pembelajaran artistik.

Berpikir dan Bekerja Artistik

BBA.4 Meninjau dan memperbarui karya pribadi.

Profil Pelajar Pancasila

Kreatif: Menghasilkan karya dan tindakan yang original: Saya dapat menghubungkan gagasan-gagasan yang ada dalam merespon dan membuat karya seni.

Bernalar Kritis: Refleksi proses berpikir : Saya memahami bahwa kesalahan adalah bagian dari proses belajar; *Saya melakukan refleksi saat berproses untuk meningkatkan kualitas pekerjaan saya.*

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 7

- Siswa mengerti kosakata bentuk dan garis, nama-nama warna, warna panas, warna dingin dan warna netral, juga kosakata "tumpang tindih", dan dapat mengaplikasikan pemahamannya ke dalam karya.
- Siswa dapat melakukan refleksi akan karyanya, membuat alternatif karya, dan membandingkannya.
- Siswa dapat memilih warna ataupun karya yang ingin digunakan, dan dapat menyebutkan alasannya.

Alat Bahan

- Pensil, atau alat gambar lain yang memiliki warna panas, warna dingin dan warna netral.
- Spidol hitam, untuk memperjelas bentuk

Eksplorasi

- Guru memulai diskusi dengan bertanya pada siswa akan pengertian mereka tentang warna panas, warna dingin dan warna netral. Guru dapat menggunakan lembar peraga untuk sebagai alat bantu visual bagi siswa, juga untuk meninjau pengetahuan siswa akan nama-nama warna. Bantu siswa mengasosiasikan warna panas atau dingin dengan benda-benda yang terasa panas (misalnya api, lampu, matahari) dan terasa dingin (misalnya air, anggur, langit malam)
- Guru meminta anak melihat sekelilingnya dan kemudian mengidentifikasi warna panas, warna dingin dan warna netral yang mereka lihat.

Aktivitas

- Jelaskan pada siswa bahwa mereka akan menggambar dan mewarnai di sebidang kertas, mereka perlu memenuhi seluruh bidang kertas.
- Siswa menggambar berbagai macam garis dan bentuk. Motivasi siswa untuk berani menggunakan berbagai macam ukuran bentuk dan untuk menggambar garis dan bentuk yang tumpang tindih.
- Siswa bisa diberi kertas yang kedua, lalu ia bisa mengulang proses di atas sekali lagi.
- Minta siswa untuk membandingkan kertas pertama dan kertas keduanya, yang mana yang lebih artistik? Mengapa? Setelah siswa memilih, mereka bisa meneruskannya dengan mewarnai.
- Berikan siswa pilihan untuk mewarnai karya yang dipilihnya dengan salah satu kategori: warna panas, warna dingin atau warna netral.

Pengayaan

Siswa dapat membuat gambar objek favoritnya (misalnya binatang, tanaman, roket, atau ilustrasi dari buku cerita anak yang biasa ia baca) dan kemudian mewarnainya dengan warna panas atau warna dingin.

Siswa dapat bekerjasama untuk memajang karya-karya mereka sesuai kategori warna panas, warna dingin atau warna netral.

Berpikir & Bekerja Artistik

Pertanyaan esensial

- Apa judul karyamu?
- Apakah yang paling kamu sukai dari karyamu? Kenapa kamu menyukainya?
- Darimana kamu mendapatkan idemu? Apa atau siapa yang menjadi inspirasimu?

Berikan lembar refleksi pada siswa, dimana ia bisa menuliskan nama-nama berbagai macam garis, bentuk dan warna yang ia gunakan dalam karyanya. Ia juga bisa menuliskan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan esensial saat ia sudah menyelesaikan karyanya.

Karya Seni Yang Dapat Dijadikan Referensi Visual:

- Karya Affandi: Three Moods (1966)
- Warna netral: Karya Ichsan Harja: Portable Chicken Cages at Cockfigthing Market Semarang (2016)
- Warna netral: Karya Arin Dwihartanto Sunaryo: Merapi Volcanic Ash Series (2013)
- Warna panas: Kazuya Sakai: Red Waves in Matsushima (1976)
- Warna panas: Gustav Klimt: Portrait of Adele Bloch-Bauer (1903-1907)
- Warna dingin: Pablo Picasso: The Old Guitarist (1903-1904)
- Warna dingin: Monet (Japanese Bridge (1899)

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD kelas 1
Penulis: Dewi Miranti Amri dan Rizki Raindriati
ISBN 978-602-244-347-6 (jil.1)

8 Bentuk yang Berulang

Kamu bisa menyusun beberapa bentuk berurutan. Susunan bentuk tersebut bisa kamu buat berulang. Dengan begitu kamu telah membuat sebuah bentuk berulang atau pola.

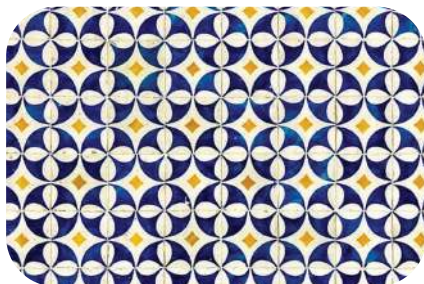
Gambar 4.8.1 Contoh Pola Perulangan Bentuk Persegi-Segitiga-Lingkaran

Sumber : Dokumen Kemdikbud,2020

Gambar 4.8.2 Pola Persegi Panjang Diagonal

Sumber : Karen Gilman - www.unsplash.com

Gambar 4.8.3 Pola Sisik

Sumber : Diogo Nunez- www.unsplash.com

Gambar 4.8.4 Pola Lingkaran dan Elips

Sumber : Alice Butenko - www.unsplash.com

Gambar 4.8.5 Pola Pada Anyaman

Sumber : Alexander Schimmeck - www.unsplash.com

Dapatkah kamu melihat bentuk yang berulang pada foto ini?

Gambar 4.8.6 Masjid Istiqlal

Sumber : Dokumen Kemdikbud, 2020

Elemen Dan Sub-Elemen Capaian

Mengalami

A.2 Eksplorasi aneka media dan proses.

A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa.

Menciptakan

C.2 Memilih, menggunakan dan/atau menerapkan aneka media yang sesuai dengan tujuan tertentu.

Berpikir dan Bekerja Artistik

BBA.4 Meninjau dan memperbarui karya pribadi.

Berdampak

D.2 Mengaitkan gagasan dan temuan berpikir kritis terhadap mata pelajaran yang lain sebagai korelasi fisik, sistem dan nilai untuk pengembangan diri serta menguatkan kearifan lokal.

Profil Pelajar Pancasila

Bernalar Kritis: Refleksi proses berpikir: Saya memahami bahwa kesalahan adalah bagian dari proses belajar; *Saya melakukan refleksi saat berproses untuk meningkatkan kualitas pekerjaan saya.*

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 8

- Siswa dapat mengidentifikasi bentuk berulang
- Siswa dapat membuat kreasi dari bentuk yang berulang dengan cara memilih minimal 1 teknik: menggambar, kolase, menganyam, dan lain-lain.

Alat Bahan

- Pensil dan kertas gambar
- Gunting, lem
- Kertas berwarna untuk digunting
- Alat peraga dari guru berupa baju bermotif atau foto-foto yang menunjukkan bentuk berulang.

Eksplorasi

- Guru menunjukkan alat peraga yang dibawanya dan mengajak siswa untuk mengobservasi lebih dekat tentang bentuk berulang yang ada pada alat peraga tersebut. Apa yang bisa mereka analisa dari motif tersebut?
- Minta siswa untuk melihat sekeliling, apakah ada lagi bentuk berulang yang bisa mereka temukan?
- Minta siswa untuk bekerja berkelompok (4-6 orang), dan membuat sebuah bentuk berulang dengan benda-benda yang bisa mereka temukan di sekitar mereka.

Aktivitas

- Setelah siswa memahami apa yang dimaksud dengan bentuk berulang, dan memahami bahwa bentuk berulang bisa menjadi sebuah motif, beri siswa kesempatan untuk memilih alat bahan dan bagaimana mereka akan membuat pola mereka sendiri.
- Guru bisa memberikan contoh teknik dasar membuat bentuk berulang dengan cara menggambar, kolase, menganyam, dan lain-lain. Setelah siswa memahami cara membuatnya, ia dapat mencoba melakukannya sendiri.
- Motivasi siswa untuk menggunakan pengetahuan mereka tentang warna, bentuk dan garis dalam membuat variasi bentuk berulang. Ajak siswa untuk memperhatikan detail karya agar karyanya unik.

Pengayaan

Guru mengajak siswa untuk memperhatikan motif pada batik atau kain tenun Indonesia lainnya, juga pada berbagai macam ukiran tradisional Indonesia, yang menggambarkan kekayaan budaya Indonesia.

Berpikir & Bekerja Artistik

Gallery walk

Para siswa mendisplay karya-karyanya. Berikan kesempatan untuk mereka saling memberikan pendapat atau pertanyaan dengan fokus pada bentuk yang berulang.

Pertanyaan esensial

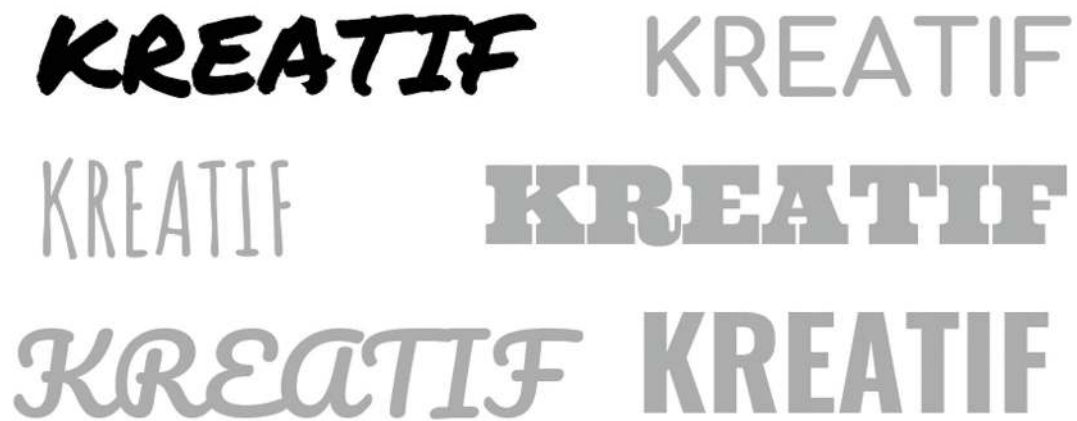
- Bagaimana cara kamu membuatnya?
- Apa yang membedakan karyamu dengan karya orang lain?
- Bagian mana yang terasa paling mudah dalam proses pembuatan karyamu?
- Bagian mana yang terasa sulit?

Karya Seni Yang Dapat Dijadikan Referensi Visual:

- Motif batik seperti truntum, batik parang rusak, mega mendung.
- Motif ukiran Toraja
- Karya Syagini Ratna Wulan: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15 (2015)

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD kelas 1
Penulis: Dewi Miranti Amri dan Rizki Raindriati
ISBN 978-602-244-347-6 (jil.1)

9 Bentuk Huruf

Apa yang bisa kamu amati dari bentuk-bentuk huruf di bawah ini?

Dengan kreatifitas dan imaginasi, bentuk huruf dapat digabungkan dengan bentuk binatang.

Gambar 4.9.1 Contoh Bentuk Huruf

Sumber : Dokumen Kemdikbud,2020

Elemen Dan Sub-Elemen Capaian

Mengalami

A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi serupa.

Menciptakan

C.2 Merekonstruksi bentuk sesuai dengan makna visual dan makna simbolik karya seni rupa dalam berbagai aliran, gaya serta visi penciptaan.

Profil Pelajar Pancasila

Kreatif: Menghasilkan gagasan yang orisinal : *Saya mencoba untuk tidak menciptakan hal yang sama dengan cara yang sama sepanjang waktu. Saya dapat menghasilkan gagasan atau ide yang orisinil.*

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 9

- Siswa mengenal dan dapat menggunakan kosakata: Huruf, Abjad, Alfabet, Fonts.
- Siswa mengenali bahwa huruf dapat dipresentasikan dalam berbagai bentuk.
- Siswa mampu merancang tulisan indah sederhana, dan menggunakan pola sederhana sebagai dekorasi.

Alat Bahan

- Kertas
- Pensil dan alat pewarna
- Alat peraga berupa berbagai macam font yang sudah dicetak, majalah atau brosur iklan yang memiliki berbagai jenis *font.*

Eksplorasi

- Ajak siswa untuk melihat contoh-contoh tulisan yang dalam berbagai *font* (jenis huruf). Guru dapat mencetaknya, mengumpulkan gambar iklan dengan *font* yang berbeda-beda atau mengambil contoh *font* dari lingkungan sekitar (misalnya dari tulisan pada tas dan seragam siswa).
- Mintalah mereka untuk mengobservasi tulisan yang ada pada gambar, dan berdiskusi, bagaimana sebuah huruf tetap bisa dibaca sama meskipun bentuknya berbeda.
- Diskusikan dengan siswa, di antara semua contoh *font,* mana contoh yang paling mereka sukai dan mengapa? Apakah yang membuat sebuah *font* menarik?

Aktivitas

- Siswa membuat sebuah papan nama dari kertas (sebaiknya karton/manila) untuk menuliskan namanya. Papan nama ini dapat ditaruh di atas meja siswa masing-masing, dapat digunakan untuk membantu guru/tamu yang belum hafal nama semua siswa.
- Siswa menuliskan namanya dengan *font* yang disukainya, pastikan ukurannya cukup besar dan dapat dibaca dari jarak 3 meter.
- Siswa memberikan elemen dekorasi di dalam setiap huruf atau di sekeliling kertas. Gunakan pengetahuan tentang pola menggunakan garis, bentuk dan warna yang sudah mereka ketahui sebelumnya.

Pengayaan

- Siswa dapat menggunting bentuk huruf yang mereka buat dan menempelkannya di atas kertas berwarna lain, sebelum kemudian mereka menambahkan elemen dekorasi lain berupa pola.
- Siswa dapat membuat papan nama untuk anggota keluarganya atau teman lainnya, jika waktu dan alat bahan masih memungkinkan.

Berpikir & Bekerja Artistik

Berpasangan dan berbagi:

Siswa dibagi berpasangan lalu mereka saling memberikan pendapat mengenai hasil karya satu sama lainnya.

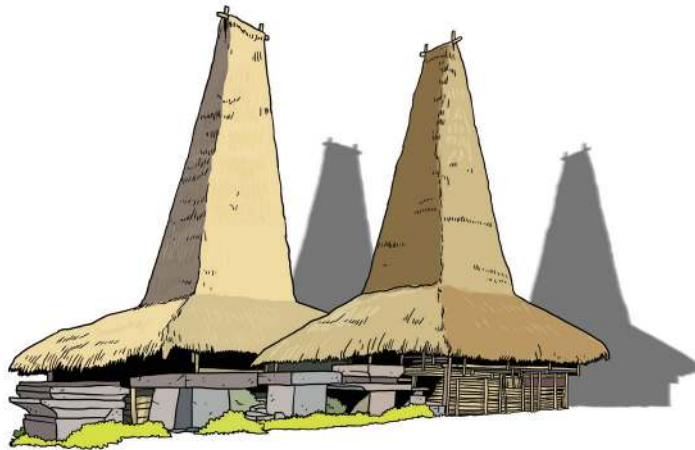
Pertanyaan esensial

- Apa jenis fonts yang kamu suka? Bagian apa yang paling kamu sukai dari fonts tersebut?
- Bagaimana perasaanmu jika seseorang membuat karya khusus untukmu?

Karya Seni Yang Dapat Dijadikan Referensi Visual:

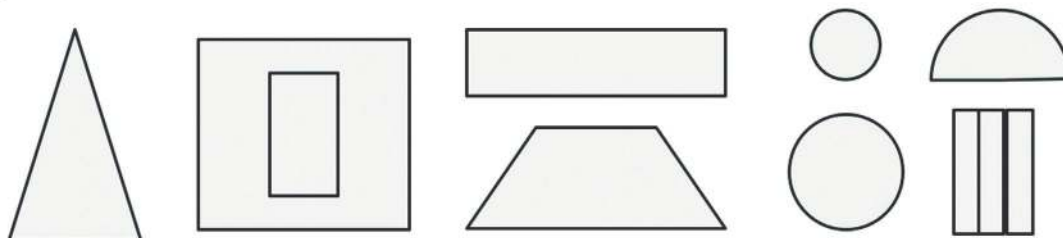
- Karya Romero Britto: Star Wars (2011)
- Karya Jasper Johns: 0-9 (1960)
- Karya Abenk ALter: Sunday Crowd (2019)

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD kelas 1
Penulis: Dewi Miranti Amri dan Rizki Raindriati
ISBN 978-602-244-347-6 (jil.1)

10 Bentuk Besar Kecil dalam Arsitektur

Gambar 4.10.1 Uma Bokulu - Rumah Adat Sumba, Nusa Tenggara Timur
Sumber : Dokumen Kemdikbud,2020

Gambar 4.10.2 Gedung Sate
Sumber : http://www.disparbud.jabarprov.go.id/wisata/dest-det.php?id=118

Lihatlah gambar bangunan di atas..

Apakah kamu bisa menemukan bentuk-bentuk geometris berikut?

Gambar 4.8.3 Contoh Bentuk-Bentuk Geometris
Sumber : Dokumen Kemdikbud,2020

Elemen Dan Sub-Elemen Capaian

Mengalami

C.2 Memilih, menggunakan dan/atau menggabungkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan karyanya.

Berpikir dan Bekerja Artistik

BBA.1 Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang dan mengkomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan.

Profil Pelajar Pancasila

Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia : Akhlak kepada alam; *Saya memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan alam sekitar.*

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 10

- Siswa mengenal dan dapat menggunakan kosakata: Bangunan, Gedung, Rumah, Kediaman, Arsitek (orang yang merancang bangunan), Arsitektur (bentuk hasil rancangan bangunan).
- Siswa mengamati bentuk, bidang dan ukuran dalam sebuah bangunan.

Alat Bahan

- Kertas/ Buku Gambar
- Pensil dan pewarna
- Alternatif : Kertas lipat berwarna, gunting dan perekat
- Gambar-gambar rumah adat Nusantara: http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/sites/default/files/59.%20Isi%20dan%20Sampul%20Rumah%20Adat%20Nusantara.pdf

Eksplorasi

- Siswa mengamati aneka bentuk bangunan di lingkungan sekitar. Siswa mengenali bentuk geometris dan ukuran dalam sebuah bangunan, misalnya bujur sangkar, persegi panjang, segitiga, lingkaran atau setengah lingkaran
- Guru dapat berbagi bahan bacaan siswa mengenai rumah adat Nusantara dan mengajak siswa mencari tahu lebih banyak mengenai rumah adat Nusantara (opsional. Lihat lampiran kegiatan 11).
- Jelaskan bahwa setiap bangunan dibangun berdasarkan sebuah rencana sehingga semua ruangan, pintu dan jendela berada di tempat yang tepat. Orang yang merencanakan sebuah bangunan disebut sebagai Arsitek. Arsitek biasanya membuat gambar rancangan terlebih dahulu. Kemudian mereka membuat model kecil terlebih dulu untuk melihat kira-kira seperti apa tampak bangunannya.

Aktivitas

- Diskusikan dengan murid berbagai bentuk bagian sebuah bangunan (pintu, jendela, atap, tangga dll).
- Siswa menggambar bangunan yang mereka sukai. Siswa juga dapat diajak untuk mengeksplorasi rumah adat Nusantara.
- Guru mengingatkan siswa untuk memperhatikan ukuran bentuk yang mereka gunakan, agar proporsi bangunan dapat tergambar dengan baik. Ajak anak untuk mengobservasi, menilai karyanya sendiri dan menyesuaikannya jika perlu.
- Siswa mewarnai gambar yang mereka buat.
- Siswa membersihkan ruang kerja mereka dan memberi nama di bagian bawah karyanya.

Pengayaan

Siswa dapat membuat kolase rumah adat sederhana dari kertas origami. Mereka akan menggunting kertas origami aneka warna menjadi bentuk geometris yang diperlukan untuk membuat bentuk bangunan. Misalnya bujur sangkar, persegi panjang, segitiga, lingkaran atau setengah lingkaran.

Berpikir & Bekerja Artistik

***Gallery walk*:** Display gambar bangunan yang dibuat siswa

Pertanyaan esensial

- Bentuk geometris apa saja yang kamu gunakan dalam gambarmu?
- Dari mana kamu mendapatkan *inspirasi* gambarmu?
- Apa saja ruangan yang terdapat dalam bangunan ini?

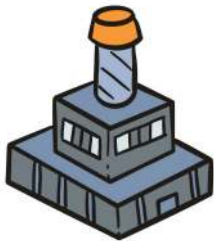
Karya Seni Yang Dapat Dijadikan Referensi Visual:

- Karya Vincent Van Gogh: The Yellow House (1888)
- Karya Tsuchiya Koitsu: Kinryuzan Temple at Asakusa (1938)

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD kelas 1
Penulis: Dewi Miranti Amri dan Rizki Raindriati
ISBN 978-602-244-347-6 (jil.1)

11 Membuat Model Bangunan

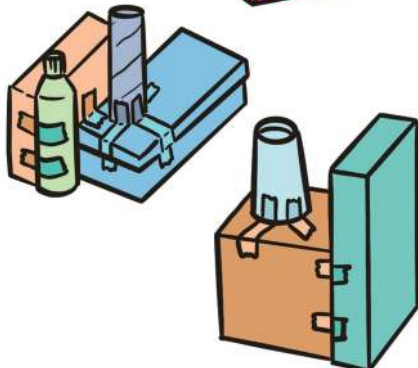
Keterangan: Kegiatan ini mungkin akan memakan waktu 2 kali pertemuan (2x2x35 menit).

MEMBUAT MODEL BANGUNAN

LIHATLAH BANGUNAN DI SEKITARMU.

BENTUK APA SAJA YANG KAMU TEMUKAN PADA BANGUNAN ITU?

YUK KITA MEMBUAT BANGUNAN DENGAN MEMANFAATKAN BAHAN BEKAS DI SEKELILINGMU.

MENGGUNAKAN LEM ATAU SELOTIP.

IKUTI PETUNJUK PENGGUNAANNYA DARI GURUMU.

Gambar 4.11.1 Model Bangunan dari kardus

Sumber : Dessy Rachma - Jogjakarta Community School, 2020

Elemen Dan Sub-Elemen Capaian

Mengalami

C.2 Memilih, menggunakan dan/atau menggabungkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan karyanya.

Berpikir Dan Bekerja Artistik

BBA.1 Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang dan mengkomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan.

Profil Pelajar Pancasila

Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia : Akhlak kepada alam; *Saya memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan alam sekitar.*

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 11

- Siswa mengenal dan dapat menggunakan kosakata: Bangunan, Gedung, Rumah, Kediaman, Arsitek (orang yang merancang bangunan), Arsitektur (bentuk hasil rancangan bangunan).
- Siswa dapat mengolah bentuk dan merakit model 3 dimensi sederhana.
- Siswa dapat menggunakan bahan-bahan bekas di sekitarnya.
- Siswa memahami bahwa model 3 dimensional dapat membantu perencanaan bangunan sebenarnya.

Alat Bahan

- Perekat (lem, selotip atau selotip kertas). Guru dapat mempersiapkan selotip di sepanjang sisi meja (bukan diatas koran) agar siswa dapat merobek atau mengambil selotip dengan mudah.
- Gunting dan koran/kain bekas untuk alas penutup meja
- Untuk tiap siswa/grup : 3-4 boks atau kardus bekas kecil, tutup botol, gelas atau botol plastik bekas, kertas bekas atau origami.

Eksplorasi

- Siswa mengamati aneka bentuk bangunan di lingkungan sekitar, misalnya silinder, kerucut, limas atau kotak.
- Siswa mengamati aneka jenis fungsi bangunan. Bangunan apa saja yang penting bagi sebuah komunitas? Bangunan apa yang kita cari saat kita ingin belanja? Saat sedang sakit dan perlu bantuan dokter? Saat belajar bersama teman-teman dan guru? Saat perlu beribadah? Saat perlu berolahraga? Fungsi apa lagi yang penting? Bagaimana bentuk bangunan yang diperlukan oleh fungsi tersebut?
- Siswa mencari tahu tentang bentuk, warna dan detail dari bangunan-bangunan dengan fungsi tertentu.

Aktivitas

1. Sebelum mulai, peragakan cara menggunakan lem atau selotip yang efisien.
2. Diskusikan dengan murid berbagai bentuk bagian sebuah bangunan (pintu, jendela, atap, tangga dll).
3. Bagikan bahan (aneka boks, kardus, gelas dan/atau botol) pada siswa. Ajak mereka untuk bereksperimen dengan tata letak dan padu padan aneka bentuk yang mereka punya.
4. Siswa dapat menggambar terlebih dahulu di kertas tentang rencana bangunan yang akan dibuatnya.
5. Siswa membungkus atau mengecat atau menggambar pada kardus bekas yang ada. Bantu siswa untuk menggunakan lem pada bidang datar dan selotip pada bentuk yang melengkung. Mereka menambahkan bentuk atau gambar pintu dan jendela pada bangunan yang dibuat. Siswa memberi nama pada bangunan yang mereka rancang.
6. Siswa membersihkan ruang kerja mereka dan memberi nama di bagian bawah karyanya. Kumpulkan karya di tempat yang aman sehingga dapat digunakan untuk kegiatan selanjutnya yaitu membuat model kota.

Pengayaan

- Siswa mungkin hanya menggunakan satu buah benda (boks, kardus, gelas dan/atau botol). Ajak mereka untuk membuat detail pada bagian-bagian bangunan, dengan menggambar atau menambah potongan-potongan kertas sebagai jendela atau pintu atau papan nama bangunan misalnya. Jika siswa tidak dapat menggunting selotip karena lengket, guru dapat menyediakan potongan-potongan pendek selotip untuk digunakan di bagian pinggir meja (siswa tinggal mengambil saja).
- Bacaan Siswa bisa dilihat pada bagian Appendix

Berpikir & Bekerja Artistik

Gallery walk: Display gambar rumah yang dibuat siswa dan sandingkan dengan model 3 dimensionalnya.

Pertanyaan esensial

- Bangunan apakah ini?
- Apa yang bangunan paling indah yang pernah kamu lihat? Dimana letaknya? Seperti apa bentuknya?
- Dari mana kamu mendapatkan ide untuk merancang model bangunanmu?

11 Rumah Adat Indonesia Dan Bangunan Hijau

Bangunan hijau merupakan istilah untuk perencanaan bangunan yang bertujuan membuat hidup lebih baik melalui perhatian pada faktor kelestarian alam, kesehatan, dan juga sosial. Konsep Bangunan Hijau *(Green Building)* mencoba melakukan efisiensi pada empat hal :

1. **Efisiensi Energi**

   Desain bangunan hijau sangat mempertimbangkan penghematan energi seperti udara, cahaya/listrik dan air. Contohnya : bangunan yang memiliki banyak bukaan untuk meningkatkan sirkulasi udara dan penerangan alami cenderung menghasilkan energi pembuangan lebih rendah ketimbang bangunan yang menggunakan pendingin suhu ruangan.

2. **Efisiensi Air**

   Dengan meningkatnya jumlah populasi dan semakin berkurangnya lahan hijau di dunia, ketersediaan air bersih merupakan masalah tersendiri. Bangunan Hijau sangat memerhatikan efisiensi penggunaan air, termasuk bagaimana mendapatkan air dan mengelolanya dengan cara yang ramah lingkungan. Misalnya dengan pembangunan sumur resapan, tendon tadah hujan dan sistem drainase yang efektif.

3. **Efisiensi Material**

   Material penyusun bangunan menggunakan ketersediaan material bebas racun di lingkungan tanpa merusak alam sekitar dengan tetap mempertimbangkan efisiensi rancangan struktur bangunan, energi dan dana pembangunan.

Dengan efisiensi pada keempat hal tersebut, diharapkan Bangunan Hijau dapat memberikan dampak positif berupa :

1. **Penghematan**

   Bangunan Hijau sangat membantu menghemat biaya pembangunan dan energi (seperti listrik dan air).

2. **Peningkatan Produktivitas dan Kualitas Hidup**

   Dengan berada pada bangunan yang memiliki sirkulasi udara dan cahaya yang cukup dan memiliki ketersediaan air bersih tentunya mempengaruhi kesehatan seseorang secara fisik maupun mental. Bangunan hijau dan gaya hidup sehat sangat mendorong meningkatnya kualitas hidup karena kebahagiaan seseorang sangat menentukan produktivitas dan kualitas dirinya.

Jika ditilik dari konteks Bangunan Hijau yang sangat memperhatikan keberlanjutan, penghematan energi dan biaya, serta keramahan terhadap lingkungan, umumnya rumah adat Indonesia memiliki semua aspek tersebut dengan sangat baik.

Bacaan Guru

Gambar 4.11.2 Rumah Gadang - Rumah Adat Minangkabau, Sumatera Barat

Sumber : Dokumen Kemdikbud,2020

Apabila kita mengamati bentuk-bentuk umum rumah adat dari berbagai suku di Indonesia, biasanya jendela diletakkan pada posisi yang berhadapan atau saling silang tanpa sekat sehingga mengurangi kelembapan udara dalam ruangan dan membuat suhu terasa lebih sejuk. Contoh lain, pada banyak rumah adat dibuat berbentuk panggung dan menyisakan ruang di kolong bangunan. Rancangan demikian sangat berguna untuk menghindari luapan air pasang dan menghindari binatang buas. Fungsi lainnya, ruang yang ada dapat digunakan untuk bekerja dan mengawasi rumah. Selain itu, rumah tidak mudah kotor dan aman bagi penghuninya.

disadur dari :

- http://arsitektur-indonesia.com/arsitektur/seberapa-penting-penerapan-konsep-green-building-untuk-indonesia/
- https://www.rumahku.com/artikel/read/ternyata-konstruksi-rumah-adat-lebih-green-building-413474/3)

11 Membuat Model bangunan

Gambar 4.11.2 Perkampungan Suku Bajo di Wakatobi, Sulawesi Tenggara

Sumber : https://telisik.id/news/mengenal-perkampungan-suku-bajo-di-laut-wakatobi

Namaku Nusa. Umurku 6 tahun

Aku tinggal di Kampung Bajo.

Kampungku ada di Wakatobi, Sulawesi Tenggara.

Rumahku berbentuk panggung.

Ada laut di kolong rumahku.

Banyak ikan berenang di situ.

Aku dan keluargaku selalu menjaga kebersihannya

Kata orangtuaku, rumah di setiap daerah di Indonesia berbeda-beda.

Ceritakan padaku, kamu tinggal di mana?

Seperti apa bentuk rumahmu?

Bacaan Siswa

Gambar 4.11.3 Mod Aki Aksa - Rumah Adat suku Arfak di Manokwari, Papua

Sumber : https://kebudayaanindonesia.net/warisan-budaya-nasional-papua-barat-rumah-kaki-seribu

Namaku Ibo. Umurku 6 tahun

Aku tinggal di kaki gunung Arfak, Manokwari.

Desaku ada di Papua Barat.

Rumahku berbentuk panggung.

Namanya rumah kaki seribu.

Kami menyebutnya Mod Aki Aksa.

Disebut kaki seribu,

karena kakinya ada banyak.

Dibuat dari batang kayu kecil.

Seperti apa bentuk rumahmu?

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD kelas 1
Penulis: Dewi Miranti Amri dan Rizki Raindriati
ISBN 978-602-244-347-6 (jil.1)

12 Membuat Model Kota

Keterangan: Kegiatan ini mungkin akan memakan waktu 2 kali pertemuan (2x2x35 menit).

Gambar 4.12.1 Perkampungan Warna-Warni

Sumber : Silas Baisch - www.unsplash.com

Lihatlah model bangunan yang telah kamu buat.

Bangunan apakah itu?

Apakah bangunan itu memiliki pintu dan jendela?

Sekarang ayo bekerja bersama kelompokmu.

Aturlah letak model bangunan yang telah kalian buat.

Bangunlah model sebuah kota bersama kelompokmu.

Gambar 4.12.2 Model Kota Dari Bahan Bekas

Sumber : https://www.bernas.id/49972-kardus-bekas-kemasan-obat-juga-bisa-jadi-mainan-anak-apa-manfaatnya.html

Gambar 4.12.3 Contoh Denah Kota

Sumber : Dokumen Kemdikbud, 2020

Beri jalan dan atur jarak antar bangunan.

Agar kotamu indah dan menyenangkan

Elemen Dan Sub-Elemen Capaian

Mengalami

A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses.

Menciptakan

C.1 Menggunakan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses dengan keterampilan, kemandirian dan keluwesan yang makin meningkat untuk menciptakan atau mengembangkan karyanya.

C.3 Memilih, menggunakan dan/atau menggabungkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan karyanya.

Profil Pelajar Pancasila

Bergotong Royong : Berkolaborasi ; *Saya menghormati ruang dan karya seni teman sekelas saya; Saya membantu teman sekelas saya; Saya bekerja sama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama; Saya dapat berkoordinasi dengan menjadi pemimpin ataupun menjadi yang dipimpin.*

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 12

- Siswa mengidentifikasi bentuk alami/natural dan bentuk buatan manusia.
- Siswa memahami bahwa dirinya dapat berperan merancang, merawat dan mengembangkan lingkungannya.
- Siswa mampu mengatur model-model 3 dimensional sebuah bangunan menjadi model sebuah lingkungan kota.

Alat Bahan

- Model 3 dimensional dari kegiatan sebelumnya (lihat Kegiatan 11)
- Semua peralatan dari kegiatan sebelumnya Perekat (lihat Kegiatan 11)
- Potongan "pita" kertas dalam berbagai ukuran(dibuat oleh guru)
- Alas berupa lembar kardus besar atau area lantai untuk membuat tata kota
- Alat tambahan jika diperlukan : sedotan, ranting, kerikil, lempung, pasir dll

Eksplorasi

1. Sebisa mungkin ajak siswa untuk mengamati aneka bentuk bangunan di lingkungan sekitar. Ajak mereka mencari bentuk alami/natural seperti pohon, awan atau bebatuan. Bentuk alami adalah segala bentuk ciptaan Tuhan. Kemudian, ajak mereka untuk mencari bentuk yang dibangun oleh manusia. Bantu siswa untuk membedakan antara tempat yang alami (misalnya hutan dan air terjun) dan tempat yang dibangun oleh manusia (misalnya kebun binatang dan air mancur).
2. Ajak siswa untuk melihat aneka bangunan, rambu-rambu dan lampu jalanan atau jembatan sebagai seni. Mereka dianggap sebagai seni karena manusia merancang setiap garis, bentuk, bidang, warna, tekstur dan pola perulangannya. Bentuk alami/natural biasanya tidak dianggap sebagai seni karena tidak diciptakan oleh manusia.
3. Rumah, gedung perkantoran, rumah sakit dan rumah ibadah memiliki ciri-ciri dan fungsi yang berbeda. Kota yang baik adalah kota yang memperhatikan kebutuhan seluruh warganya dan membuat kota tersebut nyaman untuk ditinggali. Sebagai warga negara yang baik, semua orang memiliki peran untuk merancang, merawat dan mengembangkan lingkungannya.
4. Siswa berdiskusi di kelas tentang model sebuah kota, tentang bagaimana beberapa bangunan di dalam kota saling berhubungan. Siswa dapat berbagi pengalaman tentang setting kota atau desa yang pernah dialaminya sendiri atau dilihatnya di dalam film (misalnya Lego Movie).

Aktivitas

1. Siswa dibagi dalam kelompok @4-5 orang. Mereka kemudian membuat rencana sebuah kota ke dalam gambar atau dengan menggunakan plastisin. Ajak siswa untuk memperhatikan besar dan kecilnya ukuran bangunan, jarak antar bangunan, bagaimana hubungan bangunan yang satu dengan yang lain, lokasi taman/ruang terbuka, jalan dan jembatan jika ada.
2. Bagikan model bangunan siswa yang telah diselesaikan di kegiatan sebelumnya. Sediakan waktu sekitar 10 menit bagi para siswa untuk dapat mengatur model bangunan mereka ke dalam denah model kota yang telah anda sediakan. Bantu siswa untuk dapat menempelkan model bangunannya ke alas yang tersedia.
3. Peragakan bagaimana siswa dapat memotong dan menggunakan "pita kertas" yang telah anda sediakan sebagai pintu, jendela atau ruas jalan.
4. Siswa membersihkan ruang kerja mereka dan memberi nama di bagian bawah karyanya. Anda dapat langsung memberikan penilaian saat siswa mengerjakan atau sesaat segera setelah selesai.

Pengayaan

Siswa yang sudah selesai terlebih dahulu dapat membuat beberapa tambahan seperti model pohon, bangku taman, lampu, orang, hewan, kendaraan, dsb.

Berpikir & Bekerja Artistik

Gallery walk

Display hasil akhir model kota kelas anda dan ajak siswa untuk memberikan nama bagi model kota karya mereka. Diskusikan bagaimana kenyamanan kota karya mereka berdasarkan tata letaknya.

Pertanyaan esensial

- Bagian mana dari kota ini yang menurutmu paling menyenangkan? Apa yang membuatmu merasa demikian?
- Apa yang membuatmu meletakkan bangunan A di sebelah bangunan B? (misalnya : Apa yang membuatmu meletakkan bangunan sekolah di sebelah taman? Mengapa tidak di sebelah rumah sakit?)
- Apakah kamu menyukai kota yang kalian buat?
- Tiap tahun Indonesia memberikan piala Adipura untuk kota terbersih. Bayangkan kota itu pasti bebas sampah.
- Lingkungannya indah dan rapi. Udaranya bersih untuk dihirup. Kota yang bersih adalah kota yang sehat.
- Bagaimana dengan kotamu? Apakah kamu turut menjaga kebersihan kotamu?

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021**
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD kelas 1
Penulis: Dewi Miranti Amri dan Rizki Raindriati
ISBN 978-602-244-347-6 (jil.1)

13 Lebih Jauh Tentang Garis

Gambar 4.13.1 Garis Lengkung dan Lurus Pada Payung

Sumber : Mary Oloumi - www.unsplash.com

Gambar 4.13.2 Garis Lengkung Pada Rumput Laut

Sumber : Dokumen Kemdikbud, 2020

Gambar 4.13.3 Garis Lurus pada Menara Listrik

Sumber : Dylan Hendrickss - www.unsplash.com

Gambar 4.13.4 Garis Lurus Diagonal

Dessy Rachma - Jogjakarta Community School, 2020

Elemen Dan Sub-Elemen Capaian

Mengalami

A.1 Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era.

Menciptakan

C.2 Merekonstruksi bentuk sesuai dengan makna visual dan makna simbolik karya seni rupa dalam berbagai aliran, gaya serta visi penciptaan

C.3 Memilih, menggunakan dan/atau menggabungkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan karyanya.

Profil Pelajar Pancasila

Kreatif: Menghasilkan gagasan yang orisinal; Saya dapat menghasilkan gagasan atau ide yang orisinil.

Kreatif: Menghasilkan karya dan tindakan yang original; *Saya mau mencoba dan menggunakan materi baru dan mencoba teknik baru. Saya mencoba untuk tidak menciptakan hal yang sama dengan cara yang sama sepanjang waktu.*

Bernalar Kritis : Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan; *Saya belajar tentang seniman yang berbeda dan periode waktu dalam sejarah seni.*

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 13

- Siswa mengenal dan dapat menggunakan kosakata: Lengkung, Kurva, Bergelombang, Spiral, Garis Rangka/Outline.
- Siswa mengidentifikasi garis dan bidang dalam sebuah gambar/ lukisan dan alam sekitar.
- Siswa dapat menggunakan garis lengkung dan bidang atau garis lurus dan bidang dalam karyanya.
- Siswa menciptakan karya menggunakan garis lengkung dan garis lurus.

Alat Bahan

- Kertas
- Pensil dan alat pewarna

Eksplorasi

Siswa mencari contoh-contoh garis lurus dan lengkung di sekitar mereka.

Aktivitas

1. Jelaskan bahwa dalam kegiatan kali ini, siswa diminta membuat dua buah gambar. Pada gambar pertama, siswa menggunakan banyak garis dan bidang lurus (tidak harus menggunakan penggaris). Pada gambar kedua, siswa menggunakan banyak garis dan bidang lengkung.
2. Siswa dapat mengisi beberapa bidang yang terbentuk dengan pola tertentu.
3. Peragakan bagaimana siswa sebaiknya menggunakan pewarna mereka dengan efisien dan aman. Mereka akan menggunakan pewarna tersebut untuk membuat garis kerangka (outline).
4. Siswa membersihkan ruang kerja mereka dan memberi nama di bagian bawah karyanya. Guru dapat langsung memberikan penilaian saat siswa mengerjakan atau sesaat segera setelah selesai.

Pengayaan

- Siswa yang sudah selesai terlebih dahulu dapat mencoba membuat garis dengan menggunakan tangan yang bukan dominan untuk bekerja (misalnya, jika biasa menggunakan tangan kanan, maka dapat menggunakan tangan kiri). Apa yang dirasakan saat membuat garis dengan tangan yang bukan dominan?
- Selain kegiatan menggambar/melukis, siswa dapat menggunakan tali, lempung, plastisin atau batang tanaman rambat yang fleksibel agar bisa dibentuk menjadi garis lurus atau garis lengkung.

Berpikir & Bekerja Artistik

Berbagi: Siswa yang menyukai garis lurus akan mempresentasikan karyanya bersama-sama, kemudian bergantian dengan siswa yang menyukai garis lengkung.

Pertanyaan esensial

- Jenis garis apakah yang paling kamu suka?
- Bagaimana segitiga/segi empat terbentuk? Bagaimana bentuk bunga ini terjadi?
- Apa bentuk awan yang kamu lihat?

Karya Seni Yang Dapat Dijadikan Referensi Visual:

- Karya Paul Klee, Family Walk, 1930
- Karya Joan Miró, Painting,1933

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD kelas 1
Penulis: Dewi Miranti Amri dan Rizki Raindriati
ISBN 978-602-244-347-6 (jil.1)

14 Tekstur dan Pola

Apakah kamu dapat menebak tekstur benda-benda berikut ini?

Benda apa yang permukaannya terasa kasar?

Benda apa yang permukaannya terasa halus?

Coba raba benda-benda di sekitarmu.

Bagaimana tekstur mereka?

Gambar 4.14.1 Tekstur Bulu Serigala

Sumber : Vita Leonis - www.unsplash.com

Gambar 4.14.2 Tekstur Karang di Palabuhan Ratu, Jawa Barat

Sumber : Dokumen Kemdikbud, 2020

Gambar 4.14.3 Tekstur Halus dan Berduri Pohon Kaktus

Sumber : Alex Ferguiele - www.unsplash.com

Gambar 4.14.4 Tekstur Licin Kain Satin

Sumber : MontyLov - www.unsplash.com

Gambar 4.14.5 Tekstur Kasar Dinding

Sumber : Ernest Brillo - www.unsplash.com

Elemen Dan Sub-Elemen Capaian

Mengalami

A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa.

Menciptakan

C.1 Mempelajari bagaimana menggunakan aneka aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses dengan keterampilan dan keluwesan yang makin meningkat.

C.2 Merekonstruksi bentuk sesuai dengan makna visual dan makna simbolik karya seni rupa dalam berbagai aliran, gaya serta visi penciptaan.

Profil Pelajar Pancasila

Bernalar Kritis: Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan: *Saya mempelajari berbagai keterampilan dan teknik seni.*

Bernalar Kritis: Refleksi pemikiran dan proses berpikir; *Saya memikirkan strategi agar cara saya belajar dan berkarya bisa lebih baik.*

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 14

- Siswa mengenal dan dapat menggunakan kosakata: Tekstur, Kasar, Halus, Bergerigi, Berbulu, Licin.
- Siswa mampu mengenali dan menggunakan tekstur yang didapat dari lingkungan sekitar ke dalam karyanya.

Alat Bahan

- Kertas
- Pewarna kering berupa pensil, pensil warna atau krayon.
- Benda apapun yang bertekstur kasar.

Eksplorasi

1. Ajak siswa untuk bermain "Berburu Tekstur", dengan cara mencari benda-benda dengan tekstur yang berbeda-beda di sekitarnya. Guru juga dapat menyediakan beberapa pilihan benda seperti batu, ranting, daun atau benda bertekstur lainnya. Siswa meraba benda-benda tersebut dan mengkategorikannya ke dalam tekstur kasar atau halus.
2. Guru dapat menyediakan lembaran berisi hasil gosokan pada permukaan bertekstur kasar. Misalnya hasil gosokan koin atau sol sepatunya pada kertas.
3. Berikan contoh bagaimana mendapatkan tekstur dengan teknik menggosok tersebut. Letakkan benda bertekstur kasar tepat di bagian bawah gambar yang akan diwarnai. Kemudian warnai bagian tersebut dengan menggunakan pensil warna atau krayon.

Aktivitas

1. Siswa akan membuat sebuah gambar. Minta mereka untuk membuat gambarnya cukup besar dan berada di tengah kertas. Tujuannya agar mereka memiliki ruang cukup luas untuk menunjukkan hasil gosokan teksturnya.
2. Setelah menggambar, mereka akan mewarnai bagian yang diinginkan dengan cara menerapkan tekstur seperti yang telah ditunjukkan sebelumnya.

Pengayaan

- Untuk kegiatan pendahuluan, siswa dapat melakukan permainan menebak benda. Mereka akan melakukannya dengan mata tertutup kemudian menebak benda berdasarkan bentuk dan teksturnya.
- Siswa dapat mewarnai kertas secara acak terlebih dahulu, kemudian mengguntingnya menjadi bentuk-bentuk yang diinginkan dan dirangkai menjadi kolase .

Berpikir & Bekerja Artistik

Gallery walk: Display hasil karya siswa dan berikan kesempatan mereka untuk saling memberikan umpan balik atau pertanyaan.

Pertanyaan esensial

- Darimana kamu mendapatkan tekstur untuk karyamu?
- Apakah pilihan warnamu dapat memperlihatkan tekstur dengan jelas?

Karya Seni Yang Dapat Dijadikan Referensi Visual:

- Karya patung Nyoman Nuarta: Ku Yakin Sampai Di Sini (2012)
- Karya macrame Agnes Hansella
- Karya perhiasan Klar Access

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD kelas 1
Penulis: Dewi Miranti Amri dan Rizki Raindriati
ISBN 978-602-244-347-6 (jil.1)

15 Bentuk Pada Wajah

Gambar 4.15.1 Membuat Kolase Wajah
Sumber : Dokumen Kemdikbud, 2020

Membuat gambar wajah:

Gambar 4.15.2 Foto Keluarga karya Samarra Zhafira
Sumber : Dokumen Kemdikbud, 2020

Gambar 4.15.3 Wajahku karya Kemas Akhyaar
Sumber : Dokumen Kemdikbud, 2020

Gambar 4.15.4 Eyang karya Samarra Zhafira
Sumber : Dokumen Kemdikbud, 2020

Elemen Dan Sub-Elemen Capaian

Mengalami

A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses.

A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa.

Menciptakan

C.1 Menggunakan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses dengan keterampilan, kemandirian dan keluwesan yang makin meningkat untuk menciptakan atau mengembangkan karyanya.

Profil Pelajar Pancasila

Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia : Akhlak kepada manusia; Saya dapat menghargai perbedaan dan mengutamakan persamaan dan kemanusiaan; *Saya menolak prasangka buruk, diskriminasi, intoleransi, dan kekerasan terhadap sesama manusia, Saya dapat mengekspresikan empati.*

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 15

- Siswa mengenal dan dapat menggunakan kosakata: Wajah, Muka, Rupa, Ekspresi, Karakteristik, Ciri-Ciri.
- Siswa mengenali persamaan dan perbedaan karakteristik wajahnya dan teman-teman sekelasnya.
- Siswa mampu mengenali bentuk dasar geometris/ non geometris dan menggunakan garis untuk menggambar atau membuat kolase untuk membuat potret wajah sendiri atau orang lain.

Alat Bahan

- Kertas
- Pensil dan alat pewarna
- Alternatif : kertas warna, gunting, lem dan kertas

Eksplorasi

- Siswa akan berdiskusi berpasangan. Mereka bergantian menyebutkan ciri fisik dirinya. Siswa hanya boleh menggunakan kata yang berhubungan dengan garis, bentuk atau bidang dan warna (contoh : saya memiliki wajah bulat telur, rambut saya ikal, hidung saya lancip/bulat dll). Mereka dilarang menyebutkan kata sifat seperti bagus, jelek, biasa-biasa saja dll yang bersifat penilaian pribadi.
- Siswa akan berbagi dengan pasangan diskusinya mengenai hal-hal yang mereka sukai dari dirinya sendiri.
- Guru akan memandu pengarahan mengenai diskusi sebelumnya. *Apa yang menjadikan seseorang unik, berbeda dengan yang lainnya? Semua orang diciptakan Tuhan sempurna apa adanya. Bahkan jika ada kemampuan yang berbeda dari yang lainnya, misalnya tidak dapat melihat, mendengar atau berjalan seperti kebanyakan orang.* Guru dapat meminta 2-3 siswa untuk berbagi mengenai hal-hal yang mereka sukai dari dirinya sendiri.

Aktivitas

1. Siswa menggambar atau membuat kolase untuk membuat potret wajah sendiri atau orang lain.
2. Siswa dapat memulai dari bentuk wajah mereka. *Apakah bulat? Oval? Sedikit persegi atau berbentuk seperti hati?*
3. Siswa diminta menggambarkan wajahnya sendiri dan/atau anggota keluarganya.
4. Siswa menambahkan detail dan mewarnai gambarnya.
5. Siswa membersihkan ruang kerja mereka dan memberi nama di bagian bawah karyanya. Anda dapat langsung memberikan penilaian saat siswa mengerjakan atau sesaat segera setelah selesai.

Pengayaan

Siswa dapat menggunakan teknik kolase untuk membuat bentuk-bentuk dalam wajah. Mereka akan menggunting kertas lipat dengan warna yang berbeda-beda untuk setiap bagian wajah.

Berpikir & Bekerja Artistik

Gallery walk

Display hasil karya siswa dan berikan kesempatan mereka untuk saling memberikan umpan balik atau pertanyaan.

Pertanyaan esensial

- Bagian mana dari badanmu yang paling kamu sukai?
- Apakah yang membedakan wajahmu dengan teman-teman yang lain? Siapakah orang yang karakteristik wajahnya paling mirip denganmu?

Karya Seni Yang Dapat Dijadikan Referensi Visual:

- Karya lukisan Barli Sasmitawinata: Gadis Desa (1998)
- Karya lukisan Jeihan Sukmantoro: Wajah
- Karya lukisan Frida Kahlo: Self-Portrait with Thorn Necklace and Hummingbird (1940)
- Karya kolase Ernest Crichlow: Woman in Yellow Dress (1980)

15 Bagaimana Perasaanmu Hari ini?

Aku senang

Karena bisa bermain bersama teman-temanku

Aku bahagia

Karena bisa berkumpul bersama keluargaku

Aku lelah

Karena membantu ayah bekerja bakti

Aku sedih

Karena sahabatku pindah rumah

Aku marah

Karena orang mebuang sampah sembarangan

Aku kecewa

Karena temanku membatalkan janjinya

Aku takut

Karena ada binatang buas yang lepas

Aku bangga

Karena aku berhasil menyelesaikan masalah

Aku malu

Karena aku berkata tidak jujur

Aku berani

Karena aku mau maju dan berhasil

Gambar 4.15.4 Aneka Emosi

Sumber : Dokumen Kemdikbud, 2020

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD kelas 1
Penulis: Dewi Miranti Amri dan Rizki Raindriati
ISBN 978-602-244-347-6 (jil.1)

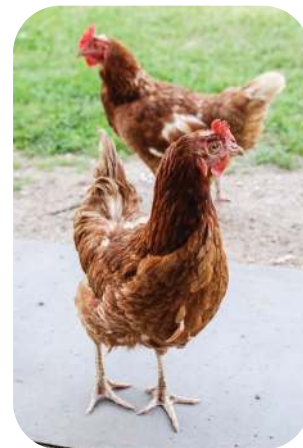
16 Observasi Hewan dan Tanaman

Tuhan menciptakan manusia, hewan dan tumbuhan.
Berbeda-beda bentuk, ukuran dan warnanya.
Ayo kita mengamati hewan dan tanaman di sekelilingmu!
Hewan yang paling kamu suka?
Seperti apa bentuknya? Berapa jumlah kakinya? Bagaimana warnanya?
Apa yang membuatmu menyukainya?
Tanaman apa yang kamu suka?
Seperti apa bentuknya? Bagaimana warnanya? Di mana kamu melihatnya?
Ayo, kita jaga dan rawat hewan dan tanaman di sekitar kita!

Gambar 4.16.1 Anjing dan Kucing
Sumber : Alec Favale - www.unsplash.com

Gambar 4.16.2 Pohon Kelapa
SSumber : Bernard Hermant - www.unsplash.com

Gambar 4.16.3 Bunga Matahari
Sumber : Jirassin Yossri - www.unsplash.com

Gambar 4.16.4 Bunga Jengger Ayam (Celosia Argentea)
Sumber : Dokumen Kemdikbud, 2020

Gambar 4.16.5 Ayam
Sumber : Monika Kubala - www.unsplash.com

Elemen Dan Sub-Elemen Capaian

Mengalami

A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa.

Menciptakan

R.1 Menghargai dan memahami pengalaman estetik dan pembelajaran artistik.

Profil Pelajar Pancasila

Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia : Akhlak kepada alam; Saya memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan alam sekitar. *Saya ikut berperan dalam menjaga dan melestarikan alam sebagai ciptaan Tuhan.*

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 16

- Siswa mengamati dan mengenali karakteristik hewan tertentu.
- Siswa mampu menuangkan pengalaman, pengamatan atau hasil tiruan bentuk ke dalam karya.
- Siswa mampu mengenali bentuk dasar geometris/ non geometris dan menggunakan garis untuk membuat karya 2 atau 3 dimensi.

Alat Bahan

- Kertas
- Pensil dan alat pewarna
- Alternatif : plastisin, lempung/tanah liat atau adonan playdough dari tepung dan minyak.

Eksplorasi

- Kegiatan ini memungkinkan untuk didesain sebagai Integrasi Seni dan Sains.
- Ajak siswa untuk menyebutkan sebanyak-banyaknya hewan berkaki dua dan berkaki empat yang mereka ketahui. Diskusikan dengan siswa apa saja ciri-ciri hewan berkaki dua dan berkaki empat yang telah mereka sebutkan. *Apa saja persamaan dan perbedaan keduanya? Apakah ada perbedaan diantara sesama hewan-hewan yang berkaki dua atau berkaki empat itu sendiri? Apakah siswa memiliki hewan peliharaan atau hewan yang mereka sukai? Apakah yang membuatnya menyukai hewan tersebut? Apakah warnanya? Bentuknya?*
- Siswa juga dapat bermain tebak hewan dengan menyebutkan ciri-cirinya.

Aktivitas

1. Siswa membuat sebuah karya 2 dimensi (gambar atau lukisan) atau 3 dimensi (menggunakan plastisin) tentang hewan yang mereka sukai.
2. Siswa dapat menambahkan gambar latar belakang tempat dan waktu di karya 2 dimensi mereka. Mereka dapat mewarnainya dengan jenis pewarna yang mereka sukai.
3. Jika guru memilih membuat karya 3 dimensi, sebaiknya dibuat dalam ukuran kecil (A5) agar memudahkan siswa untuk bekerja cepat. Gunakan bahan kardus agar kertas mampu menahan beban plastisin/lempung dan cat. Mintalah siswa untuk menggunakan celemek atau kaos bekas untuk menjaga kebersihan seragam mereka.
4. Siswa membersihkan ruang kerja mereka dan memberi nama di bagian bawah karyanya. Guru dapat langsung memberikan penilaian saat siswa mengerjakan atau sesaat segera setelah selesai.

Pengayaan

Siswa dapat menggunakan tahapan berkarya yang sama dengan mengganti objeknya menjadi tanaman. Akan lebih baik jika siswa bisa melakukan observasi langsung dengan melihat, meraba, mencium tanaman tersebut.

Berpikir & Bekerja Artistik

Gallery walk

Display hasil karya siswa dan berikan kesempatan mereka untuk saling memberikan umpan balik atau pertanyaan.

Pertanyaan esensial

- Apakah hewan favoritmu? Apa yang membuatmu menyukainya?
- Apa ciri-ciri hewan tersebut?
- Dimana hewan tersebut hidup?

Karya Seni Yang Dapat Dijadikan Referensi Visual:

- Karya Shirley Sherwood: Plant Portraits from the Shirley Sherwood Collection of Contemporary Botanical Art
- Karya Albert Louis Van den Berghen: Bronze Relief of a Buffalo (1893)
- Karya Irsam: Anak Gembala (1981)
- Karya-karya dari Indonesian Society of Botanical Artists

16 Observasi Hewan dan Tanaman

Beberapa spesies satwa liar terancam punah setiap harinya. Tidak kurang dari 500 spesies hewan liar diperkirakan akan punah dalam satu sampai dua dekade ke depan. Meski tidak pernah bersinggungan langusng dengan satwa-satwa tersebut dalam kehidupan sehari-hari, sesungguhnya kepunahan satu spesies memiliki efek domino dalam ekosistem. Punahnya satu spesies akan memengaruhi kualitas hidup atau bahkan keberlangsungan hidup spesies lainnya.

Tercatat 782 satwa dari berbagai spesies termasuk dalam kategori dilindungi karena populasinya yang kurang dari 1000 atau bahkan kurang dari 250 ekor. Penyebab utama kepunahan satwa umumnya adalah rusaknya habitat satwa akibat pengalihan fungsi hutan, eksploitasi ataupun polusi. Berikut adalah beberapa hewan yang dilindungi oleh Pemerintah Indonesia melalui Peraturan Pemerintah no.7 tahun 1999 tentang Pengawetan Jenis Tumbuhan dan Satwa :

Gambar 4.16.6 Harimau Sumatera

Sumber : Henry Nicholls - https://www.voaindonesia.com/a/manusia-merasa-terusik-perlukah-harimau-sumatera-ditranslokasi-/5733168.html

Harimau Sumatera
(terdapat 400-500 ekor di Bukit Barisan dan Way Kambas, Lampung dan Leuser, Aceh serta Kerinci Seblat, Sumatera Barat)

Orangutan

(200 ekor terdapat di Sumatera dan 57350 ekor di Kalimantan)

Gambar 4.16.7 Orangutan

Sumber : Eleifert - https://en.wikipedia.org/wiki/Orangutan

Badak Bercula Satu (terdapat 40-50 ekor di Ujung Kulon, Jawa Barat) dan **Badak Bercula Dua** (terdapat sekitar 80 ekor di Bukit Barisan dan Way Kambas, Lampung dan Leuser, Aceh)

Gambar 4.16.8 Badak Jawa

Sumber : http://ksdae.menlhk.go.id/album/3/9.html

Gambar 4.16.9 Badak Bercula Dua

Sumber : @tvpendidikan - www.youtube.com

Anoa atau Sapiutan (terdapat kurang dari 1000 ekor di Poso, Sulawesi dan P. Buton)

Gambar 4.16.10 Anoa/Sapiutan

Sumber : www.marwell.org.uk

Elang Jawa (terdapat 600-1000 ekor, mulai dari daerah pantai Ujung Kulon, Jawa Barat hingga Meru Betiri, Jawa Timur)

Gambar 4.16.10 Elang Jawa

Sumber : Eko Prastyo - https://id.wikipedia.org/wiki/Elang_jawa

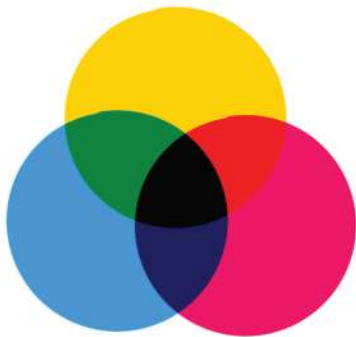
Gambar 4.16.12 Komodo

Sumber : Sergey Uryadnikov - www.shutterstock.com

Komodo (terdapat 2.800 ekor di Pulau Komodo dan 1.040 ekor di Pulau Rinca. Keduanya di Nusa Tenggara Timur)

- *Disarikan dari berbagai sumber oleh penulis*

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD kelas 1
Penulis: Dewi Miranti Amri dan Rizki Raindriati
ISBN 978-602-244-347-6 (jil.1)

17 Warna Primer dan Warna Sekunder

MENCAMPUR WARNA

WARNA PRIMER ADALAH:
MERAH, KUNING DAN BIRU

WARNA SEKUNDER ADALAH:
ORANYE, HIJAU DAN UNGU

BELAJAR MENCAMPUR WARNA

1. BUATLAH 3 KOLOM
   WARNA PRIMER PADA KERTAS

2. TUMPUKLAH DENGAN
   3 BARIS WARNA PRIMER

APA YANG KAMU BISA AMATI PADA WARNA YANG TERCAMPUR?

Gambar 4.17.1 Warna Primer dan Sekunder
Sumber : Dokumen Kemdikbud, 2020

Elemen Dan Sub-Elemen Capaian

Mengalami

A.2 Eksplorasi aneka media dan proses.

A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses.

Menciptakan

C.3 Memilih, menggunakan dan/ atau menggabungkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan karyanya.

Merefleksikan

R.1 Menghargai dan memahami pengalaman estetik dan pembelajaran artistik.

Profil Pelajar Pancasila

Kreatif: Menghasilkan karya dan tindakan yang original: Saya mencoba untuk tidak menciptakan hal yang sama dengan cara yang sama sepanjang waktu; Saya mengklarifikasi dan mempertanyakan banyak hal.

Bergotong Royong: Kolaborasi: *Saya berpartisipasi dalam diskusi kelas.*

Bergotong Royong: Berbagi: Saya menggunakan alat bahan bersama dengan benar dan menyimpannya kembali pada tempatnya; *Saya berbagi materi dengan teman sekelas saya; Saya berbagi informasi tentang riset saya tentang seni.*

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 17

- Siswa mengenal dan dapat menggunakan kosakata: Campur, Warna Primer. Warna Sekunder.
- Siswa dapat menggunakan krayon minyak dengan krayon dalam posisi tidur dan posisi berdiri.
- Siswa dapat mengeksplorasi proses pencampuran warna dan menemukan berbagai macam warna sebagai hasilnya.

Alat Bahan

- Kertas
- Krayon minyak (Oil Pastel)
- Pewarna makanan dengan warna merah, kuning dan biru
- Botol-botol kaca (seperti bekas selai) untuk wadah eksperimen mencampur warna.

Eksplorasi

- Ajak siswa untuk memperhatikan diagram warna. Minta mereka untuk memperhatikan sekeliling mereka dan menyebutkan jenis warna yang mereka lihat.
- Guru mempersiapkan botol-botol kaca dan membagi siswa ke dalam kelompok kecil @4-5 orang. Minta mereka untuk mencoba mencampur warna primer untuk mendapatkan warna sekunder. Bangun diskusi untuk menekankan pentingnya eksperimen dan observasi. Siswa dapat mengemukakan pendapatnya secara bergiliran dan temannya bisa menyatakan setuju atau tidak setuju.

Aktivitas

1. Guru memberikan model bagaimana menggunakan krayon dalam posisi tidur dan posisi berdiri.
2. Pada kertas yang dibagikan, siswa menggunakan krayon dalam posisi tidur dan membubuhkan warna primer ke dalam 3 baris seperti yang diilustrasikan di gambar A. Setelah itu siswa akan menumpuk warna dengan warna primer ke dalam 3 kolom seperti yang diilustrasikan di gambar B.
3. Ajak siswa untuk memperhatikan proses yang mereka lakukan. Jika semua siswa menggunakan warna primer yang sama, apakah setiap orang kemudian akan mendapatkan warna sekunder yang sama? Mengapa?
4. Siswa dapat mengulang proses ini beberapa kali. Kemudian mereka dapat menggunting kotak-kotak warna tersebut dan mengelompokkannya. Apa yang bisa diobservasi saat warna-warna tersebut dikelompokkan?

Pengayaan

Siswa kemudian dapat menggunakan potongan-potongan kertas warna tersebut menjadi kolase yang imajinatif. Mereka dapat melengkapi kolase tersebut dengan alat gambar lain yang mereka miliki.

Berpikir & Bekerja Artistik

Model Rotasi Stasiun

Saat siswa sedang melakukan proses kreatifnya, minta siswa untuk bergantian berkeliling kelas dan mengobservasi apa yang sedang dilakukan temannya. Mereka dapat memberikan pujian yang spesifik. Minta siswa untuk tidak memberikan komentar negatif, tapi mereka perlu memberikan pertanyaan untuk mengklarifikasi apa yang mereka lihat.

Pertanyaan Esensial:

- Apakah ada hubungannya antara Warna Primer, Sekunder, Warna Panas, Warna Dingin dan Warna Netral?
- Darimana kamu mendapatkan idemu? Apa atau siapa yang menjadi inspirasimu?
- Apa yang bisa dianggap sebagai keberhasilan dari karya ini? Apa yang belum?

Karya Seni Yang Dapat Dijadikan Referensi Visual:

- Karya lukisan Robert Delaunay: Rhythm (1912)
- Karya lukisan Bunga Yuridespita: Space and Memories (2017)

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD kelas 1
Penulis: Dewi Miranti Amri dan Rizki Raindriati
ISBN 978-602-244-347-6 (jil.1)

18 Membuat Campuran Warna Gelap dan Warna Terang

Keterangan: Kegiatan ini mungkin akan memakan waktu 2 kali pertemuan (2x2x35 menit).

Gambar 4.18.1 Mencampur Warna

Sumber : Dokumen Kemdikbud, 2020

Gambar 4.18.2 Kosa Kata Warna Dalam Bahasa Indonesia

Sumber : Dokumen Kemdikbud, 2020

Alat Bahan

- Kertas gambar yang agak tebal yang sesuai untuk melukis dengan cat. Masing-masing siswa bisa mendapatkan lebih dari 1 kertas agar ia berkesempatan untuk banyak mencoba mencampur warna.
- Kuas cat air
- Cat air atau cat tempera
- Alas meja (kertas koran atau taplak plastik)
- Wadah air
- Kain lap
- Kipas atau buku untuk mengipas (untuk mempercepat cat mengering)

Elemen Dan Sub-Elemen Capaian

Mengalami

A.2 Eksplorasi aneka media dan proses.

A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa.

Menciptakan

C.2 Memilih, menggunakan dan/atau menerapkan aneka media yang sesuai dengan tujuan tertentu.

Merefleksikan

R.1 Menghargai dan memahami pengalaman estetik dan pembelajaran artistik.

Berpikir dan Bekerja Artistik

BBA.2 Memiliki kepekaan untuk merespon dan menyambut tantangan dan kesempatan di lingkungannya.

Profil Pelajar Pancasila

Kreatif: Menghasilkan karya yang orisinal: *Saya dapat menghubungkan gagasan-gagasan yang ada dalam merespon dan membuat karya seni.*

Bernalar Kritis: Memproses informasi dan gagasan: *Saya menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman saya dalam seni.*

Mandiri: Regulasi diri: *Saya dapat bersabar, karena saya memahami bahwa karya seni yang berkualitas memerlukan waktu untuk menyelesaikannya.*

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 18

- Siswa mengenal dan dapat menggunakan kosakata: Lukisan, Warna Terang, Warna Gelap, Outline (garis tebal yang memperjelas sebuah bentuk)
- Siswa dapat melihat dan merasakan berbagai gradasi warna.
- Siswa dapat membuat sebuah lukisan yang didominasi dengan warna terang, dan menggunakan warna gelap untuk detail bagian.

Eksplorasi

- Tunjukkan beberapa karya seni yang bisa dijadikan referensi bagi siswa. Diskusikan di kelas. Apakah kamu melihat warna terang? Jika ada, apakah fungsi garis hitam tebal pada lukisan tersebut?
- Persiapkan siswa untuk bekerja dengan pewarna basah. Jelaskan karakteristik pewarna yang akan digunakan (lihat bagian pengenalan alat dan bahan di bagian awal panduan khusus). Siapkan akses pada air untuk kegiatan membersihkan diri setelah kegiatan.
- Guru memberikan contoh bagaimana mencampur warna menjadi warna lebih gelap (lihat langkah-langkahnya pada gambar). Proses ini juga bisa dilakukan secara berlawanan. Dimulai dengan memilih satu warna, lalu menambahkan warna putih sedikit-sedikit.
- Ajak siswa untuk berani mencoba mencampur warna sendiri dan membuat koleksi warna pada kertasnya. Apakah warnanya menjadi lebih terang? Atau terlalu terang? Apa yang perlu disesuaikan?
- Ingatkan siswa untuk menjaga agarnya kuasnya dibersihkan terlebih dahulu sebelum mengambil warna cat yang lain. Air di dalam wadah air pun harus selalu bersih.
- Siswa dapat menciptakan warna favoritnya dan memberi nama yang unik padanya atau memberi keterangan tentang apa yang ia asosiasikan dengan warna favorit tersebut (lihat ilustrasi).

Aktivitas

1. Jelaskan pada siswa bahwa mereka akan berbagi warna di dalam kelompoknya. Jelaskan juga pada siswa bahwa ia perlu bersabar untuk menunggu warna yang sebelumnya kering, sebelum ia bisa mewarnai warna selanjutnya yang bersisian dengan warna pertama. Sisa bisa menggunakan buku atau kipas untuk mengipasi karyanya agar cepat kering.
2. Minta siswa untuk menggunakan warna-warna terang dalam membuat lukisannya. Mereka bisa menentukan sendiri topiknya. Ia juga bisa memilih untuk tidak memiliki topik, sehingga ia akan bermain dengan bentuk-bentuk yang berdampingan dan berbeda warna pada karya yang dibuatnya.
3. Setelah seluruh bagian kertas tertutup warna, biarkan sampai seluruh bagian kertas mengering. Setelah itu siswa bisa mengakses cat warna hitam untuk menggambarkan detail-detail bagian pada lukisannya, dengan menggunakan kuas yang kecil agar lebih mudah dikontrol.
4. Ajak siswa untuk bekerja sama membersihkan area kerjanya, jangan ada air yang tertinggal di lantai untuk menghindari kejadian terpeleset.

Pengayaan

Siswa dapat mencoba membuat gradasi warna dimana ia dapat membuat batas antara warna menjadi kabur.

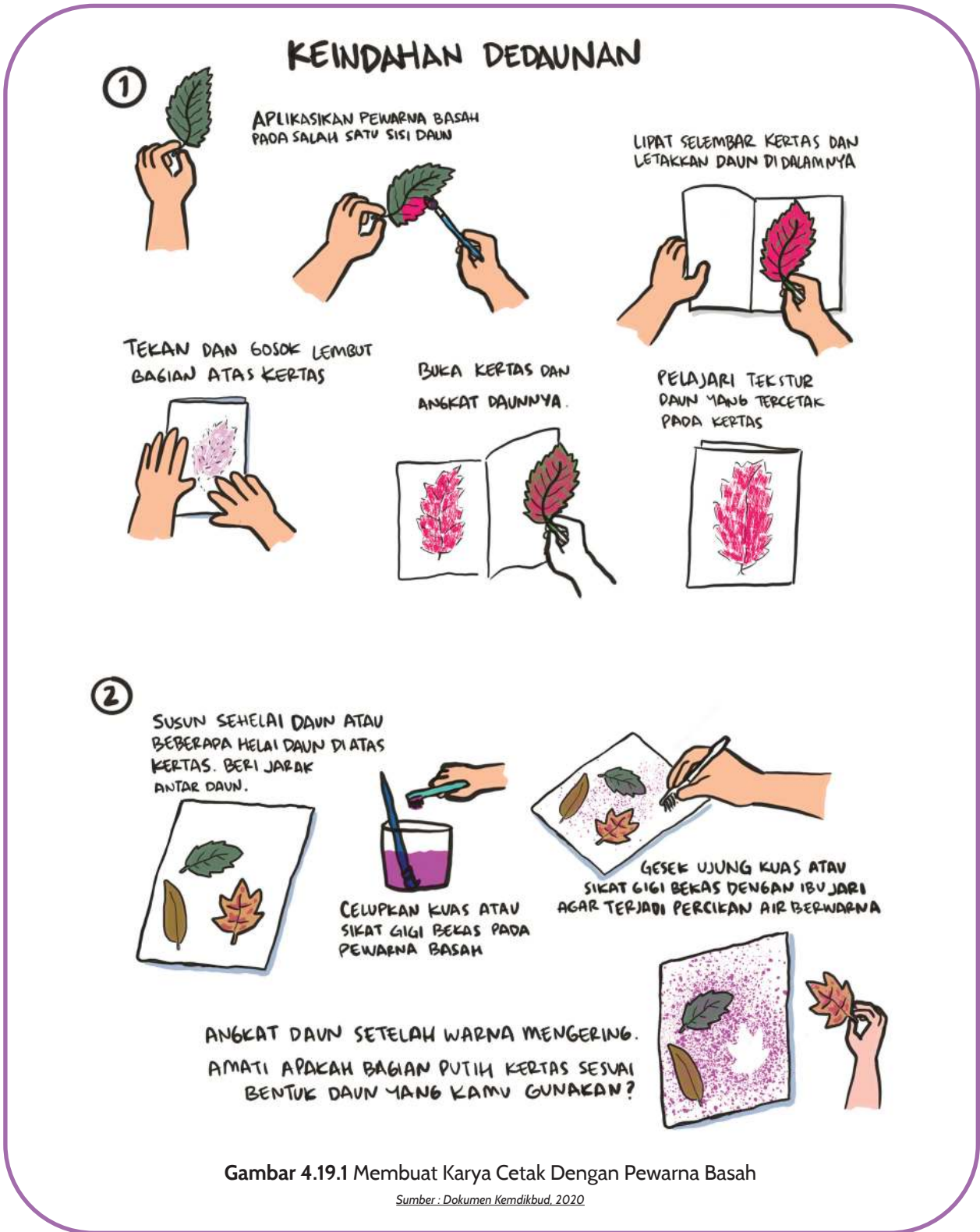
Berpikir & Bekerja Artistik

Dalam bekerja dengan cat untuk menghasilkan karya seni, siswa belajar untuk meluangkan waktu cukup dan tidak terburu-buru, agar hasil akhirnya nanti bisa berkualitas baik. Diskusikan dengan siswa, bagaimana sikap ini juga bisa diaplikasikan di area pelajaran lain dan juga di dalam kehidupan sehari-hari.

Karya Seni Yang Dapat Dijadikan Referensi Visual:

- Karya lukisan Paul Klee: Park Near Lucerne (11938)
- Karya lukisan Eddie Hara: Joyful Rites of Spring I (2017)
- Karya lukisan Restu Taufik Akbar: Invisible Forest: Crossing To the Truth (2017)
- Karya lukisan Pablo Picasso: Girl Before a Mirror (1932)

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD kelas 1
Penulis: Dewi Miranti Amri dan Rizki Raindriati
ISBN 978-602-244-347-6 (jil.1)

19 Keindahan Dedaunan

Gambar 4.19.1 Membuat Karya Cetak Dengan Pewarna Basah

Sumber : Dokumen Kemdikbud, 2020

Elemen Dan Sub-Elemen Capaian

Mengalami

A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses.

Menciptakan

C.1 Menggunakan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses dengan keterampilan, kemandirian dan keluwesan yang makin meningkat untuk menciptakan atau mengembangkan karyanya.

Berpikir dan Bekerja Artistik

BBA.1 Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang/merekonstruksi dan mengkomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan.

Profil Pelajar Pancasila

Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia : Akhlak kepada alam; Saya memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan alam sekitar; *Saya ikut berperan dalam menjaga dan melestarikan alam sebagai ciptaan Tuhan.*

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 19

- Siswa memahami perbedaan antara bentuk natural dan bentuk buatan manusia.
- Siswa mampu menuangkan pengalaman, pengamatan atau hasil imitasi bentuk ke dalam karya.
- Siswa mampu membuat karya cetak dengan menggunakan pewarna basah dan bentuk natural dari dedaunan yang mereka pilih.

Alat Bahan

- Kertas
- Daun aneka bentuk
- Alat pewarna basah (cat air, cat poster, pewarna makanan, pewarna alami)

Eksplorasi

1. Siapkan siswa sejak pekan sebelumnya agar mereka membawa 3-4 helai daun yang berbeda jenis atau ukuran. Siapkan juga siswa agar membawa celemek/jas hujan plastik atau kaos bekas untuk menjaga kebersihan seragam mereka.
2. Persiapkan siswa untuk bekerja dengan pewarna basah. Jelaskan karakteristik pewarna yang akan digunakan (lihat bagian pengenalan alat dan bahan di bagian awal panduan khusus). Siapkan akses pada air untuk kegiatan membersihkan diri setelah kegiatan.
3. Siswa akan mengamati bentuk dan ukuran daun yang dibawanya. Mereka diberikan waktu untuk mengatur komposisi daunnya dan memutuskan warna yang akan digunakan.

Aktivitas

1. Siswa akan mengatur komposisi atau tata letak daun pada kertasnya.
2. Setelah menentukan komposisi atau tata letak daun pada kertas, siswa akan mewarnai daun dengan menggunakan pewarna basah. Untuk cat, siswa dapat menggunakan kuas. Cat cukup digunakan sebesar ibu jari dan dioleskan tipis-tipis saja. Untuk pewarna makanan atau pewarna alami, dapat diteteskan sedikit saja pada cawan/piring/mangkuk. Pegang ujung daun, kemudian tempelkan satu sisi daun pada pewarna. Setelah itu, segera tempelkan dan tekan daun dengan lembut pada kertas. Angkat cepat agar tidak bergeser.
3. Sehelai daun dapat digunakan lebih dari sekali. Jika ingin menggunakan warna yang berbeda, sebaiknya daun tersebut dilap terlebih dahulu menggunakan lap basah kemudian lap kering.

Pengayaan

Siswa dapat menggunakan teknik *airbrush* sederhana dengan menggunakan cairan pewarna makanan/cat air. Siswa akan mengatur letak daunnya kemudian mereka memerciki kertas dengan pewarna. Siswa menggosokkan sikat gigi yang telah dicelupkan pada pewarna pada sisir. Siswa juga dapat menggosokkan ibu jari pada kuas/ sikat gigi yang telah dicelup pewarna untuk memercik. Setelah percikan kering dan daun diangkat, mereka akan mendapatkan bentuk daun tersebut.

Berpikir & Bekerja Artistik

Kosa Kata: Cap, Stempel, Cetak/*Print*

Gallery walk: Display hasil karya siswa dan berikan kesempatan mereka untuk saling memberikan umpan balik atau pertanyaan.

Pertanyaan esensial

- Apa nama daun yang kamu petik? Apa karakteristik daun ini yang menarik perhatianmu?
- Bagaimana cara kamu memetik daun tersebut?

19 Keindahan Dedaunan

Ecoprint adalah teknik memberi pola pada bahan atau kain menggunakan bahan alami. Alat yang dibutuhkan adalah botol kaca untuk mengetuk (bisa juga diganti palu atau batu), kertas koran sebagai alas, dan ember.

Bahan yang dibutuhkan adalah kain serat alami, daun-daunan dan bunga aneka warna, dan tawas. Bertanyalah terlebih dahulu pada pedagang kain ketika membeli agar kain tersebut benar-benar berasal dari serat alami. Pilih daun dan bunga yang masih segar, sebaiknya tidak terlalu tebal agar airnya mudah keluar.

Gunakan kertas koran sebagai alas agar lantai tidak kotor, kemudian kain digelar di atasnya. Letakkan daun yang anda pilih di atas kain. Posisi yang disarankan adalah tulang daun (bagian bawah daun) bersentuhan dengan kain.

Letakkan daun di atas kain. Jika ingin memunculkan efek cermin, maka lipatlah kain menutupi daun. Pola akan tambah pada bagian kain di bawah daun dan di atas daun. Namun, apabila hanya ingin di satu sisi, gunakan potongan kain lain untuk menutupi daun sebelum diketuk agar pola terbentuk dengan baik.

Tahap selanjutnya adalah mengetuk daun. Perhatikan ketukan sampai air pada daun keluar dan membentuk pola serupa bentuk daun. Ketuk secara teratur sampai seluruh bagian daun mengeluarkan air. Semakin rata ketukan dan semakin ditekan, maka warna yang dihasilkan akan semakin baik.

Ketuk daun dengan botol. Setelah satu daun sudah jadi, buka kembali lipatan kain. Lakukan berulang kali sampai seluruh pola daun dan kain dibuat. Pada pola yang sudah selesai diketuk, daun dan bunga bisa dilepas 15 menit setelah selesai diketuk. Lepaskan daun perlahan-lahan

Supaya warna benar-benar menyerap pada kain, diamkan selama satu jam dengan kondisi seluruh daun sudah dilepas. Hasil yang lebih baik dapat diperoleh apabila kain didiamkan 1-3 hari. Tahap selanjutnya adalah finalisasi dengan membilas kain. Kain dibilas pada air yang dicampur tawas. Tidak perlu diperas, langsung dijemur. Setelah kering, rendam lagi dengan air tawas selama satu jam, kemudian jemur.

Gambar 4.19.2 Langkah Pembuatan *Ecoprint*

Sumber : Putri Puspita - https://bobo.grid.id/read/08885019/yuk-coba-ecoprint-kegiatan-kreatif-yang-menghasilkan-produk-unik?page=all

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SD kelas 1
Penulis: Dewi Miranti Amri dan Rizki Raindriati
ISBN 978-602-244-347-6 (jil.1)

20 Temukan Inspirasi Karya Senimu

Liburan telah tiba!
Ayo kita berkreasi menggunakan bahan yang ada.
Carilah ide dari lingkungan sekitar tempat kamu berlibur.
Kamu dapat mengajak keluarga dan temanmu untuk berkreasi bersama.

Gambar 4.20.1 Membuat Adonan

Sumber : Julian Hochgesang - www.unsplash.com

Gambar 4.20.2 Melukis Dengan Cat Air

Sumber : Rifqi Ali Ridho - www.unsplash.com

Gambar 4.20.3 Merakit Mainan Rumah-rumahan

Sumber : Dokumen Kemdikbud, 2020

Elemen Dan Sub-Elemen Capaian

MErefleksikan

R.1 Menghargai dan memahami pengalaman estetik dan pembelajaran artistik.

R.2 Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir tingkat tinggi dan bekerja artistik.

Berdampak

D.1 Memilih, menganalisa dan menghasilkan karya yang berdampak pada pembentukan karakter dan kepribadian diri sendiri maupun orang lain.

Profil Pelajar Pancasila

Kreatif: Menghasilkan gagasan yang orisinal: Saya dapat menghubungkan gagasan-gagasan yang ada dalam merespon dan membuat karya seni, *Saya mencari inspirasi untuk membantu memunculkan ide-ide saya sendiri.*

Kreatif: Menghasilkan karya dan tindakan yang original: *Saya merencanakan, membuat sketsa, dan memikirkan tentang apa yang akan saya lakukan sebelum saya mulai membuat karya seni baru.*

Tujuan Pembelajaran Kegiatan 20

- Siswa mengenal dan dapat menggunakan kosakata: *Mixed Media* (Media Campuran).
- Siswa mampu menuangkan pengalaman, pengamatan atau hasil tiruan bentuk ke dalam karya.
- Siswa mampu menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajarinya untuk membuat karya berdasarkan minat atau ketersediaan bahan di sekitarnya.

Alat Bahan

- Kertas/ kanvas/ kaos/ sepatu dll.
- Alat pewarna yang diminati atau yang sesuai dengan media yang digunakan.

Eksplorasi

- Ajak siswa untuk memilih 1-5 karya terbaiknya pada tahun ajaran ini. Minta mereka untuk mengisi lembar penilaian diri yang sudah anda siapkan (lihat panduan umum bagian C.3.2).
- Diskusikan dengan siswa mengenai kegiatan yang paling mereka sukai dan mengapa mereka menyukainya?
- Diskusikan juga mengenai perkembangan pengetahuan dan keterampilan seni rupa mereka. Apa saja hal baru yang kini mereka mulai atau sudah kuasai lebih baik dari sebelumnya? Ceritakan juga mengenai perkembangan pengetahuan dan keterampilan seni rupa anda kepada mereka. Apresiasi diri anda dan mereka untuk semua pencapaian dan kerja keras anda bersama di tahun ajaran ini.

Aktivitas

1. Siswa membuat rencana karya seni rupa yang ingin mereka buat selama masa liburan sekolah. Mereka akan membuat gambar rencana pada buku gambar mereka. Mereka dapat menambahkan keterangan bahan, warna atau teknik yang akan mereka gunakan. Jika siswa belum lancar menulis, minta mereka menceritakannya secara lisan.
2. Anda dapat menunjukkan atau menyampaikan gagasan contoh-contoh karya yang dapat dibuat selama liburan seperti membuat kartu ucapan, komik, lukisan, patung dengan menggunakan bahan daur ulang atau membuat bentuk-bentuk dari adonan kue misalnya. Ajak mereka untuk mencari ide unik dengan memanfaatkan bahan yang tersedia di sekitar mereka.

Pengayaan

Siswa dapat membuat *Enikki,* buku harian bergambar untuk menceritakan keseharian mereka selama liburan. Jika dimungkinkan, guru dan siswa bisa merencanakan kunjungan ke museum seni rupa atau studio seorang seniman seni rupa di daerah masing-masing.

Berpikir & Bekerja Artistik

Diskusi dan apresiasi: Siswa memilih karya terbaiknya untuk dibawa pulang atau disimpan/didisplay di sekolah. Guru dapat membuat Hari Penghargaan Seni bagi siswa.

Pertanyaan esensial

- Apa saja kegiatan seni yang sudah kita lakukan tahun ini?
- Apa kegiatan seni rupa yang paling kamu sukai tahun ini? Apa yang paling kamu sukai dari kegiatan tersebut?
- Apa kegiatan seni rupa yang paling tidak kamu sukai tahun ini? Apa yang membuatmu tidak menyukainya? Apakah kegiatan itu terlalu sulit atau terlalu mudah?
- Apa keahlian baru yang kamu kuasai dalam seni rupa?

Daftar Pustaka

Chapman, Laura H. 1985. *Discover Art 2/Teacher's Edition.* Massachusetts: Davis Publication Inc.

Chapman, Laura H. 1987. *Discover Art 1/Teacher's Edition.* Massachusetts: Davis Publication Inc.

Lowenfeld, Viktor dan W. Lambert Brittain. 1987. *Creative and Mental Growth.* New York: Macmillan.

Wachowiak, Frank dan Robert D. Clements. 2001. *Emphasis Art: A Qualitative Art Program for Elementary and Middle Schools.* Michigan: Longman.

Wood, Chip. 1997. Yardsticks: *Children in the Classroom Ages 4-14.* USA: Northeast Foundation for Children.

Profil Penulis

Nama : Rizki Raindriati
E-mail : rizki.raindriati@gmail.com
Instansi : SD Bina Nusantara Serpong
Bid. Keahlian : Guru Seni Rupa

- **Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir :**
  1. Guru Seni Rupa di Sekolah Highscope Indonesia TB Simatupang (2005-2014)
  2. Guru Seni Rupa di SD Bina Nusantara Serpong (2014-2020)

- **Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar :**

  1996-2002 : Studio Kriya Tekstil, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung

- **Judul Buku dan Tahun Terbit :**
  1. Solemate (Gradien, 2013)
  2. Lingkar (RakBuku, 2014)
  3. Bu Guru Funky and Her Funkier Students (RakBuku, 2015)
  4. Wonderful Life The Novel (Gramedia, 2016)
  5. Berapa? (Ilustrasi level reading YLAI, 2013)
  6. Pawai Binatang (Ilustrasi level reading YLAI, 2013)
  7. Kamarku (Ilustrasi level reading YLAI, 2013)
  8. Berkunjung (Ilustrasi level reading YLAI, 2013)

Profil Penulis

Nama	:	Dewi Miranti Amri
E-mail	:	dewi.amri@gmail.com
Instansi	:	ACS Jakarta
Bid. Keahlian	:	Guru Seni Rupa

- **Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir :**
  1. Guru Seni Rupa, Sekolah Tiara Bangsa - ACS (Internasional), Jakarta (2020-sekarang)
  2. Kepala Departemen Seni Sekolah Dasar, Sekolah Tiara Bangsa - ACS (Internasional), Jakarta (2019-2020)
  3. Online Course Designer, Kampus Guru Cikal, Jakarta, (2020 - sekarang)
  4. Guru Seni Rupa TK-SD, Stamford American International School, Singapore (2015-2018)
  5. Guru kelas 1, Stamford American International School, Singapore (2015)
  6. Camp Asia Fasilitator, Cognita Schools, Singapore (2009-2018)
  7. Guru Seni Rupa, Wow Education International Pte Ltd, Singapore (2013-2014)

- **Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar :**
  1. 1999 : S1, Teknik Arsitektur, Institut Teknologi Bandung
  2. 2014 : Pendidikan Seni Rupa, National Institute of Education-NTU, Singapura

Profil Penelaah

Nama : Rizki Taufik Rakhman

E-mail : rizkitaufikrakhman@gmail.com

Instansi : Universitas Negeri Jakarta

Bid. Keahlian : Desain Komunikasi Visual

- **Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir :**

  Dosen Tetap di Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta

- **Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar :**
  1. 1995-2000 : S1 Desain Komunikasi Visual, Universitas Trisakti
  2. 2001-2003 : S2 Manajemen Komunikasi, Universitas Indonesia
  3. 2017-Sekarang : S3 Ilmu Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung

- **Judul Penelitian dan Tahun Terbit:**
  1. Gaya Pribadi sebagai Identitas berkarya pada mata kuliah ilustrasi. 2016
  2. Penerapan Metode Eksperimen Lapangan pada Mata Kuliah Fotografi. 2017
  3. Infografis Pemetaan dan Kategorisasi Dongeng Indonesia-Pengaruh Dongeng Indonesia pada Transformasi Karakter Sosial Generasi Z. 2018
  4. Penerapan Metode Eksperimental pada Papan Permainan Dongeng Indonesia untuk Optimalisasi Kerja Kungsi Otak Kanan Generasi Digital Natives. 2018
  5. Papan Permainan Dongeng Indonesia (Media Interaksi Sosial untuk Generasi Digital Natives) . 2018
  6. Indonesian Folktales for Culture Impediment of Z Generation to Build Their Characters (Folktales from 10 Provinces. 2018
  7. Relasi Interkultural dalam Dongeng Sumatera. 2018
  9. Usage of Analog Media to Balance the Digital Thinking Framework of Generation Z (Indonesian Folktales Board Games). 2018
  10. Eksplorasi Media melalui Pemanfaatan Limbah Alam dan Sintetis sebagai Alat Bantu Dongeng Jawa Barat. 2018
  11. Ekplorasi Media Analog Dongeng Inodnesia untuk Generasi Digital Native. 2019
  12. Kartu Kuartet Dongeng Jawa Barat sebagai Media Awareness Generasi Digital Native. 2019

Profil Penelaah

Nama : Eko Hadi Prayitno

E-mail : eko_animated@yahoo.com

Instansi : - Universitas Negeri Jakarta

- Politeknik LP3I Jakarta

Bid. Keahlian : Desain Grafis, Animasi, dan Multimedia

- **Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir :**

  Dosen Tetap di Universitas Negeri Jakarta dan Politeknik LP3I Jakarta

- **Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar :**
  1. 2000 – 2006 : S1 Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta
  2. 2011 – 2015 : S2 Tekno logi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta

- **Judul Buku dan Tahun Terbit :**
  1. Buku Ajar Bina Diri Tunagrahita Berbasis Multimedia Interaktif, UNJ Press 2019
  2. Model Pembinaan Kompetensi Mengajar (PKM) Berbantuan Audio Visual Pada Mahasiswa PLB, 2016
  3. Pengembangan Media Pembelajaran Bina Diri Anak Tunagrahita Ringan Model Cerita Bergambar berbasis CD Interaktif, 2018
  4. Model Pengembangan Pembelajaran Tematik Berbantuan Audio Visual Untuk Meningkatkan Multisensori Siswa Sekolah Dasar, 2019
  5. Media Sosial Broadcast Sebagai Multimedia Pengembangan Terintegrasi Industri Kreatif Bagi Digital Native Generasi Z, 2020

Profil Penyunting

Nama : Agnesia Budi Astuti

E-mail : agnesia.astuti@gmail.com

Instansi : Binus School Serpong

Bid. Keahlian : Penyunting

- **Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir :**

  Guru Bahasa Indonesia, Binus School Serpong

- **Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar :**

  1. 2006 : Sarjana Pendidikan, Universitas Sanata Dharma (2006)
  2. 2020 : Magister Pendidikan, Universitas Pelita Harapan (2020)

- **Judul Buku dan Tahun Terbit :**

  Penerapan Social Emotional Learning Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis, Komunikasi, Dan Penguasaan Konsep (2020)

Profil Ilustrator

Nama : Imawan Rahadianto
E-mail : imawanto4@gmail.com
Instansi : Visualogic
Bid. Keahlian : Graphic recording, Ilustrasi

- **Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir :**

  Graphic recorder, Ilustrator dan Video Graphic maker di Visualogic, menangani klien diantaranya: BAPPENAS, Oxfam, UNFPA, FNV Mondial, Oppuk, Hivos, RSPO, IAC, RECOFTC, IPPI, IFMS, KPK, Bank Mandiri, Pertamina, Angsa Merah, Samsara, The Asian Foundation, READI, Kemenkominfo, BNP2TKI, GIZ, Star Energy, TURC, Traffic, Daya Lima, Save the Children, USAID, SEEFAR, Yayasan Ipas, dll.

- **Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun belajar:**
  1. 1998-2002 : Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung
  2. 2005-2007 : Magister Manajemen, Prasetya Mulya Business School,

- **Judul Buku dan Tahun Terbit:**
  1. Graphic Guide to Behavioral Change – Traffic Bangkok (2017)
  2. Simplified Riparian Guidelines – RSPO Singapore (2017)
  3. Climate Change Adaptation guidelines – RECOFTC Bangkok (2018)
  4. Petualangan Arumi (Mencari Info PPIA & KB untuk komunitas perempuan yang hidup dengan HIV AIDS) – IPPI (2018)
  5. Menjadi Orang Tua Super – IPPI (2019)
  6. Situation Analysis – RECOFTC (2019)
  7. Pedoman Pelaksanaan Intervensi Stunting Terintegrasi di Kabupaten/Kota – Kementerian PPN/Bappenas (2019)
  8. Community Based Forest – RECOFTC (2020)

Profil Desainer

Nama : Lukas Setiadi
E-mail : lukassetiadi@gmail.com
Bid. Keahlian : Desain Grafis

- **Riwayat Pekerjaan 10 tahun terakhir :**
  1. 2012-2016 : Desainer Kreatif Media Penerbitan PT. Sinar Harapan Persada
  2. 2016-sekarang : Pekerja lepas di bidang ilustrasi dan desain grafis

- **Riwayat Pendidikan Tinggi/Tahun Belajar :**

  1998 : Sarjana Pendidikan Seni Rupa IKIP MALANG